# App Studio 9.3 Benutzerhandbuch

# Inhaltsverzeichnis

# App Studio

Die Funktionen des App Studio ermöglichen das Erstellen einer eigenen App für das iPad®, die Distribution dieser App im Apple® App Store und die Erstellung und Veröffentlichung von Inhalten, die Ihre Kunden aus der App heraus kaufen und herunterladen können.

➡ App Studio für Windows erfordert .NET Framework 3.5 SP1 für Windows XP. Alle Editionen von App Studio erfordern das neueste Flash Plugin.

# Änderungen in dieser Version

"Zum Verständnis des App Studio Publishing" wurden zwei neue Schaubilder hinzugefügt.

Die Anleitung zum Starten des App Studio Issue Previewer im iOS Simulator wurden für Xcode 4.3 aktualisiert. Weitere Informationen finden Sie unter "*Installieren des Quark App Studio Issue Previewer (Ausgaben-Betrachter)*".

Sie müssen nun App Studio Factory das Symbol jeder App manuell hinzufügen, auch wenn es nach dem Hereinziehen Ihres AVE-Zertifikats automatisch angezeigt wird.

Sie müssen nun Produkte, die In-App-Käufe verwenden, auf **In Prüfung** einstellen, bevor Sie eine App, die die solche In-App-Käufe verwendet, bei Apple zur Prüfung einreichen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Hinzufügen eines neuen In-App-Kaufs*".

Aufgrund einer Änderung der Vorschriften von Apple können Sie Consumable In-App-Käufe nicht mehr mit App Studio Ausgaben verwenden. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einrichten von In-App-Käufen*".

Sie können es Kunden nun ermöglichen, die aktuelle Ausgabe eines Titels direkt nach dem Erwerb einer Subskription herunterzuladen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen eines App Studio Produkts*".

# Hinweis für Anwender von App Studio 9.1

Aufgrund von Änderungen bei Apple im Zusammenhang mit iCloud müssen Sie, falls Sie mit Version 9.1 von App Studio Factory eine App erstellt haben, die nicht eingebettete Ausgaben verwendet, diese App mit App Studio 9.1.2 neu bauen und das neue Build der App bei Apple als neue Version der App einreichen.

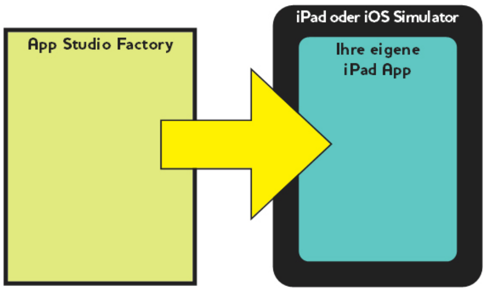
Falls Sie eine Email von Apple mit der Mitteilung erhalten haben, dass Ihre App einen großen Anteil der Daten im Dokumentenordner speichert und dass die Daten stattdessen im Application Bundle, dem Caches-Verzeichnis oder dem Temp-Verzeichnis gespeichert werden sollten, wird dieses Problem durch ein neues Build Ihrer App mit App Studio 9.1.2 behoben.

# Zum Verständnis von App Studio

Das App Studio Feature besteht aus mehreren Teilen.

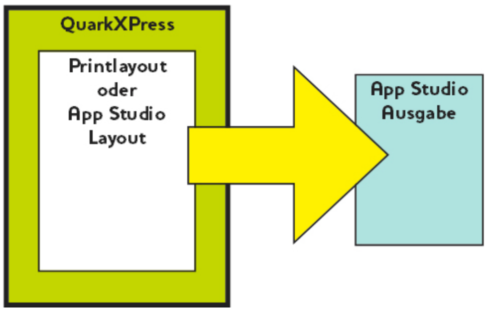
Jede App Studio Lösung ist zweiteilig:

- Eine *App Studio App* ist eine App, die Sie mit der Anwendung App Studio Factory oder mit dem App Studio Framework aufbauen. (App Studio Factory ist Bestandteil von QuarkXPress. Sie können das App Studio Framework lizenzieren, falls Sie eigene App Studio Apps entwickeln möchten.) Nach dem Aufbau und Test Ihrer App Studio App können Sie sie im Apple App Store einreichen. Falls sie zugelassen wird, wird sie Ihren Kunden im App Store verfügbar gemacht.




Sie können App Studio Factory verwenden, um individuelle iPad Apps zu erstellen.

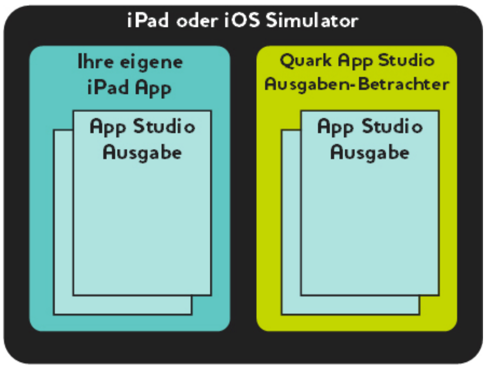
- Eine *App Studio Ausgabe* ist das digitale Gegenstück zu einem Buch oder einem Magazin. App Studio Ausgaben können in QuarkXPress erstellt und exportiert werden.




QuarkXPress lässt sich zum Erstellen von App Studio Ausgaben verwenden.

Unabhängig von Ihrem Geschäftsmodell müssen Sie diese beiden Komponenten unabhängig voneinander erstellen. Ihre Kunden werden Ihre App Studio App verwenden, um Ihre App Studio Ausgaben zu betrachten bzw. zu lesen. Sie und Ihre Kunden besitzen darüber hinaus die Möglichkeit, App Studio Ausgaben mit der App

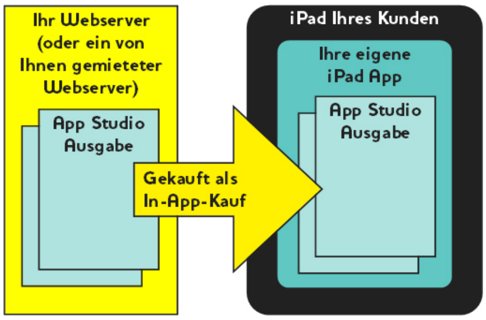
namens Quark App Studio Ausgaben-Betrachter anzusehen und zu testen. Diese App ist im Apple App Store erhältlich. Diese App kann auch im iOS Simulator auf Ihrem Mac OS Computer ausgeführt werden.




Sie können App Studio Ausgaben in Ihrer eigenen, individuellen App oder im Quark App Studio Ausgaben-Betrachter ansehen.

Nachdem Sie Ihre App und Ihre Ausgaben erstellt haben, können Sie die Ausgaben auf einem Webserver verfügbar machen, In-App-Käufe für Ihre Ausgaben auf der Apple Developer Website einrichten und Ihre App dann im Apple App Store einreichen.

Nach der Freigabe Ihrer App und der Inhalte durch Apple können Ihre Kunden Ihre App Studio App vom Apple Store herunterladen und zum Durchsuchen, Kaufen und Lesen Ihrer App Studio Ausgaben verwenden. Und Sie müssen dazu nicht einmal eine eigene eCommerce Lösung einrichten — die Einnahmen aus dem Verkauf der Ausgaben gehen automatisch über Apples In-AppKauf auf Ihr Konto.




Ihre Kunden kaufen Ihre Ausgaben aus Ihrer individuellen App. Dabei werden die Ausgaben von Ihrem Webserver (oder einem gemieteten Webserver) auf das iPad des Kunden heruntergeladen.

Weitere Informationen zum Publishing von App Studio Ausgaben finden Sie unter "*Zum Verständnis des App Studio Publishing*".

## Die Formate AVE-Mag und AVE-Doc

App Studio Ausgaben können in einem von zwei Formaten erstellt werden:

- Das Format **AVE-Mag** unterstützt scrollbare Layouts und unterschiedliche Layouts für horizontale und vertikale Ausrichtung. Es unterstützt jedoch keine Doppelseitenansicht und keinen Zoom. Dies ist das geeignete Format, wenn Sie Layouts komplett neu für die Betrachtung auf dem iPad erstellen.
- Das Format **AVE-Doc** unterstützt Doppelseitenansichten und Zoom, jedoch keine scrollbaren Layouts oder unterschiedliche Layouts für verschiedene Ausrichtungen.

Dies ist das geeignete Format, wenn Sie vorhandene Layouts für die Betrachtung auf dem iPad umwandeln möchten.

App Studio Ausgaben können von zwei verschiedenen Layouttypen exportiert werden:

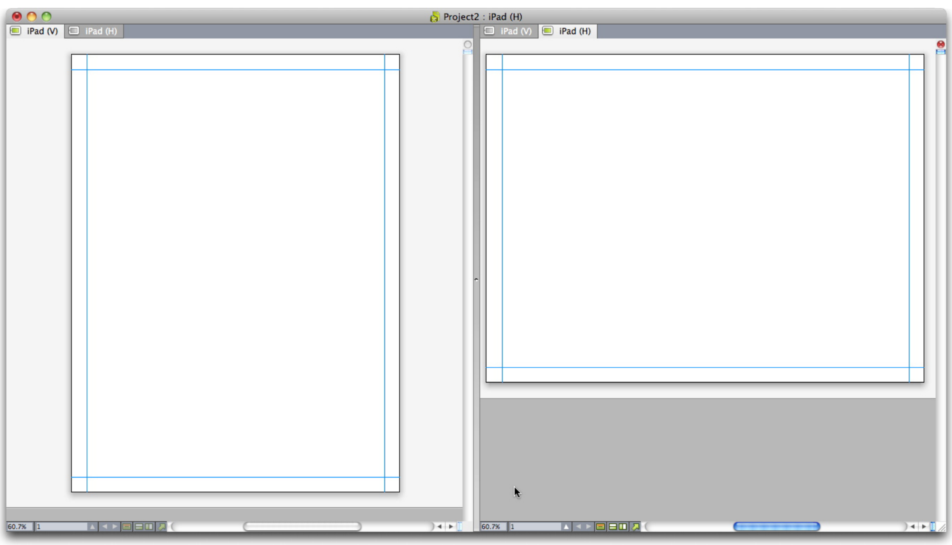
- Ein Printlayout kann als AVE-Mag Ausgabe oder als AVE-Doc Ausgabe exportiert werden. Wenn Sie ein Printlayout verwenden, können Sie jedoch nicht beide Ausrichtungen benutzen.
- Der Export von App Studio Layouts ist nur im im AVE-Mag Format möglich. Weitere informationen zu App Studio Layouts finden Sie unter "*Erstellen einer App Studio Ausgabe für AVE-Mag*".

Sie können ein Projekt mit einem neuen Printlayout oder App Studio Layout gänzlich neu erstellen oder ein vorhandenes Printlayout für die Verwendung auf einem digitalen Gerät umwandeln.

➡ Wenn Sie die Erstellung einer AVE-Doc Ausgabe planen, kann das Layout eine beliebige Größe besitzen.

## Zum Verständnis von Layoutfamilien

Eine QuarkXPress Projektdatei kann mehrere Layouts enthalten (weitere Informationen hierzu unter "Projekte und Layouts" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*). Wenn Sie ein App Studio Layout erstellen, erzeugt QuarkXPress ein separates Layout für jede Geräte-/Ausrichtungskombination, die Sie in der Dialogbox **Neues Projekt** markiert haben. Alle diese Layouts sind Mitglieder einer einzigen *Layoutfamilie*.




Eine Layoutfamilie in der aufgeteilten Bildschirmansicht. Jedes Register oben steht für ein Layout, das Teil der Layoutfamilie ist.

Eine Layoutfamilie ist eine Gruppe von Layouts, die eine App Studio Ausgabe bildet. Eine Layoutfamilie könnte ein horizontales Layout für das iPad, ein vertikales Layout für ein anderes Tablett und ein vertikales und ein horizontales Layout für ein drittes Tablett umfassen. Allen Layouts einer Layoutfamilie ist die Seitenzahl gemein. Wenn

Sie in einem Layout einer Layoutfamilie eine Seite hinzufügen oder löschen, wird diese Seite in *allen* Layouts der Familie hinzugefügt oder gelöscht.

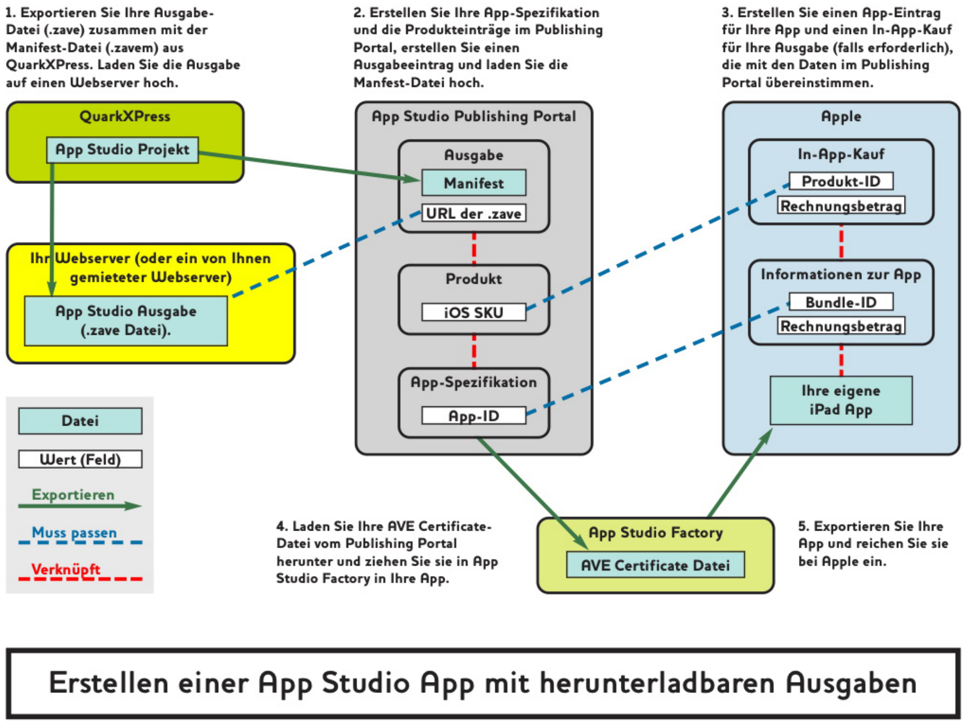
Layoutfamilien erleichtern es, Inhalte zwischen den unterschiedlichen Ausgaben der Inhaltsseiten synchronisiert zu halten. Nehmen wir beispielsweise an, dass Sie an einer Ausgabe mit 30 Seiten arbeiten und feststellen, dass nach Seite zwölf eine Seite eingefügt werden muss. Sie können nun jedes Layout der Layoutfamilie aufsuchen und die neue Seite einfügen. Die Seite wird automatisch auch in alle anderen Layouts der Layoutfamilie eingefügt. Dieses Verfahren ist viel einfacher, als einzeln eine neue Seite in alle Layouts manuell einzusetzen.

Wenn Sie eine Layoutfamilie einrichten, zeigt QuarkXPress das Projekt in einer aufgeteilten Ansicht an. Sie müssen das Layout nicht in der geteilten Ansicht bearbeiten, sie kann jedoch hilfreich sein, wenn Sie versuchen, die verschiedenen varianten einer Seite konsistent zu halten.

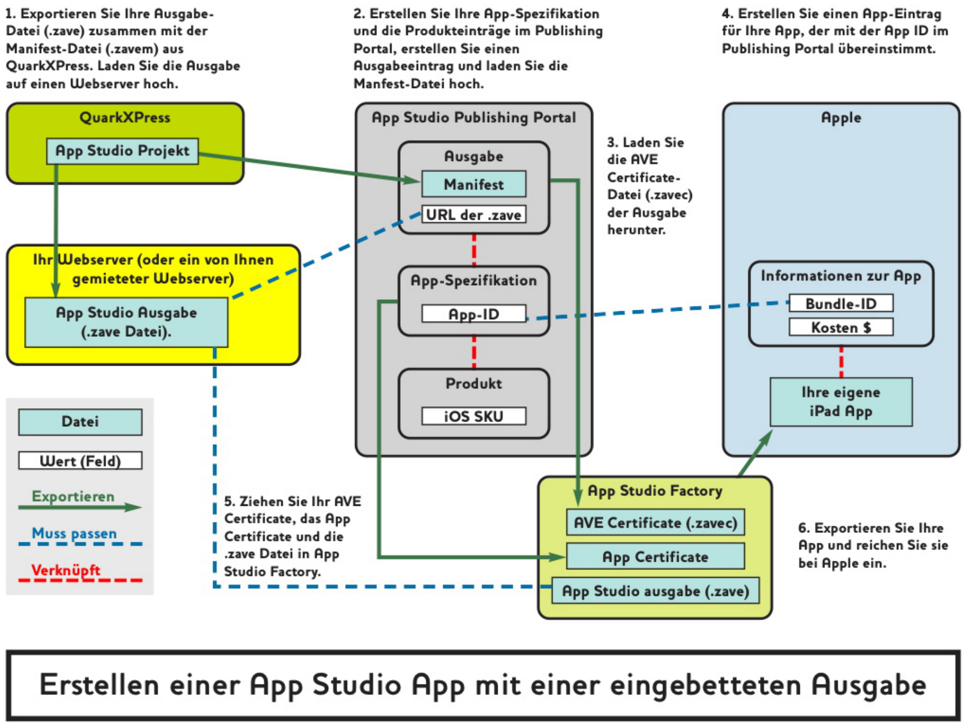
Ein weiteres nützliches Feature für App Studio Ausgaben sind mehrfach genutzte Inhalte. Mithilfe dieses Features können Sie Kopien eines Bildes oder einer Portion Text in mehrere Layouts einbauen und diese Kopien automatisch synchronisiert halten. Wenn Sie dann beispielsweise einen Namen auf Seite fünf eines Layouts korrigieren, kann er automatisch auch in allen anderen Layouts korrigiert werden. Weitere Informationen finden Sie unter "Arbeiten mit mehrfach genutzten Inhalten" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress* und unter "*Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Ausrichtungen*".

### Zum Verständnis des App Studio Publishing

Die folgenden Schaubilder zeigen die Komponenten und die grundlegenden Verfahren für das Veröffentlichen mit App Studio auf dem iPad. Das erste Schaubild zeigt das Verfahren zum Erstellen einer App, die Ausgaben über das Internet herunterladen kann und das zweite zeigt die Vorgehensweise zum Erstellen einer App, die eine eingebettete Ausgabe besitzt. Die in diesen Schaubildern verwendeten Begriffe werden später erläutert. Wenn Sie das System weitergehend verstanden haben, sollten Sie sich diese Schaubilder erneut ansehen.




Das Verfahren zum Erstellen einer AppStudio App, die Ausgaben über das Internet herunterladen kann




Das Verfahren zum Erstellen einer AppStudio App, in die eine Ausgabe eingebettet ist

## Zum Verständnis des App Studio Publishing Portals

Wie kommen Ihre Inhalte auf das iPad Ihrer Kunden? Wenn Sie verstehen möchten, wie App Studio Ausgaben an App Studio Apps übergeben werden, müssen Sie zunächst

verstehen, wie das Quark App Studio Publishing Portal (*http://appstudio.quark.com*) funktioniert.

Jede von Ihnen erzeugte App Studio App kann mehrere *Titel* oder or *Sammlungen* beinhalten.

- Ein *Titel* ist ein Periodikum (z. B. ein Magazin oder eine Zeitung).
- Eine *Sammlung* ist eine Gruppe von miteinander in einer Beziehung stehenden, nicht regelmäßig erscheinenden Ausgaben. Wenn Sie beispielsweise eine Reihe von in einer Beziehung zueinander stehenden Büchern herausgeben, die in einer bestimmten App erscheinen sollen, könnten Sie sie in einer Sammlung zusammenstellen.

Unter der Voraussetzung, dass die von Ihnen verwendete App-Vorlage dies unterstützt, können Sie in einer App einen oder mehrere Titel und/oder Sammlungen publizieren. Darüber hinaus können Sie einen bestimmten Titel oder eine Sammlung über mehr als eine App zum Verkauf anbieten.

Eine *Ausgabe* ist ein bestimmtes Mitglied eines Titels oder einer Sammlung. Wenn Sie zum Beispiel einen bestimmten Titel monatlich erscheinen lassen, bedeutet dies zwölf Ausgaben pro Jahr.

Sie können eine App Studio Ausgabe in QuarkXPress erstellen, sie aus QuarkXPress als App Studio Ausgabedatei (.zave) exportieren und die .zave Datei dann auf Ihren Webserver hochladen. Anschließend können Ihre Kunden diese Ausgabe aus Ihrer App kaufen und herunterladen.

➡ Eine App Studio Ausgabendatei besitzt die Endung .zave, ist tatsächlich jedoch ein ZIP-Archiv, das alle von der Ausgabe verwendeten Assets und Daten enthält.

Jede Ausgabe gehört zu einem *Ausgabetyp*. Der Ausgabetyp stellt eine bestimmte Art von Ausgabe mit einer eigenen Preisstufe dar. Für einen Titel, der einem Magazin entspricht, könnte es beispielsweise einen Ausgabetyp für normale Ausgaben und einen weiteren Ausgabetyp für Sonderausgaben geben, die etwas teurer sind. (Der Ausgabetyp für normale Ausgaben wird als *Standard-Ausgabetyp* bezeichnet.) Für eine Büchersammlung könnte es einen Standard-Ausgabetyp für normale Bücher sowie einen zusätzlichen Ausgabetyp für Bücher geben, die aufgrund ihrer Seitenzahl oder eines besonderen Verfassers höherpreisig sind. Ausgabetypen können nach Wunsch benannt werden.

Wie werden Sie für den Verkauf der Ausgaben bezahlt? Auch hier gibt es mehrere Möglichkeiten:

- Sie können einen Non-Consumable Apple In-App Kauf verwenden. Ihr Kunde kauft jede gewünschte Ausgabe einzeln. Sie müssen für jede Ausgabe, die Sie freigeben, einen Non-Consumable In-App Kauf erstellen.
- Sie können einen Apple In-App-Kauf in Form einer Subskription verwenden. Ihr Kunde erwirbt eine Subskription kann jede Ausgabe herunterladen, sobald sie verfügbar wird, ohne einen neuen Kauf tätigen zu müssen. Wenn die Subskription ausläuft, wird sie automatisch anhand der Subskriptionsregeln von Apple erneuert.
- Sie können die Ausgabe in die App einbetten und diese App dann verkaufen.

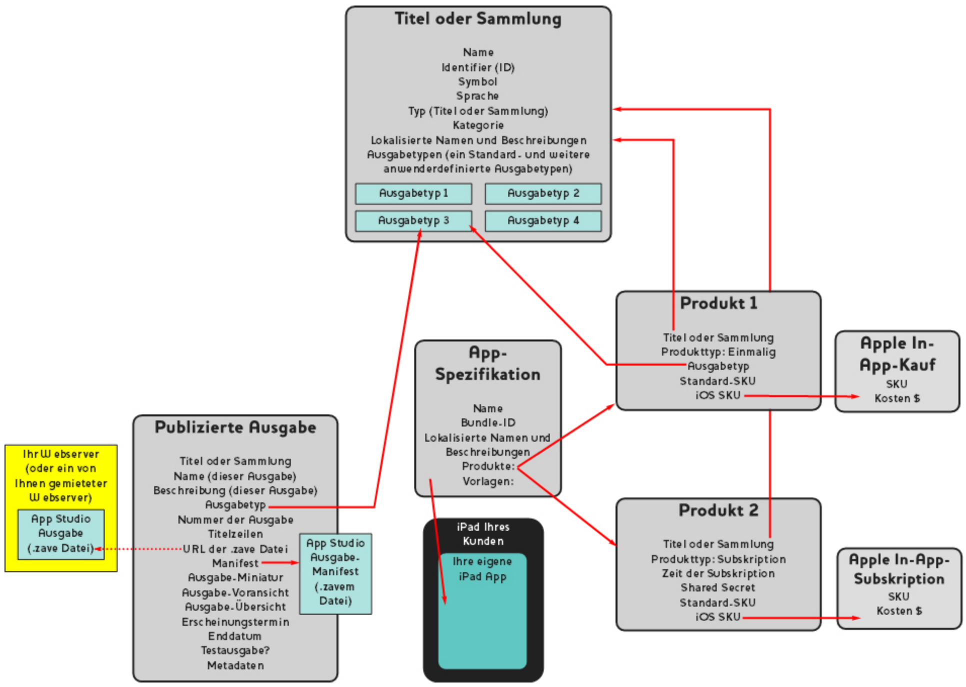
- Wenn Sie mit dem App Studio Framework Ihre eigene App aufbauen, können Sie (die Zustimmung von Apple vorausgesetzt) für Subskriptionen eine Verknüpfung mit Ihrem E-Commerce-System herstellen.

  Wenn Ihr Kunde eine App oder eine Ausgabe erwirbt, werden die Verkaufserlöse von Apple Ihrem Konto gutgeschrieben.

  Wie weisem Sie den einzelnen Ausgaben einen Preis zu? Durch das Anlegen von *Produkten*. Ein Produkt verknüpft einen bestimmten Ausgabentyp mit einem bestimmten Apple In-App-Kauf oder einer bestimmten Apple Subskription. Wenn Ihr Kunde eine Ausgabe kauft, ermittelt das Publishing Portal den Ausgabentyp und die Subskription bzw. In-App-Kauf für diesen Ausgabentyp und sendet ihn an die App.

  Sie erstellen und verwalten Ihre App Studio Apps und die Inhalte mithilfe des Quark App Studio Publishing Portals (*http://appstudio.quark.com*). Diese Web-Application ermöglicht folgendes:

- Sie können einen Titel oder eine Sammlung erstellen und dazu die Liste der unterstützten Ausgabetypen.
- Sie können für jeden Ausgabetyp in einem Titel oder einer Sammlung ein Produkt anlegen, das den Ausgabetyp mit einem Apple In-App-Kauf oder einer Subskription verknüpft.
- Sie können für jede einzelne Ausgabe das Datum der ersten Verfügbarkeit und (optional) das Datum der letzten Verfügbarkeit festlegen. (Vor dem Ende der Verfügbarkeit heruntergeladene Ausgaben bleiben auch danach auf den Geräten der Kunden, ein Download ist dann jedoch nicht mehr möglich.)
- Sie können eine App-Spezifikation erstellen, die eine bestimmte App Studio App mit bestimmten Produkten verknüpft.




Die Beziehungen lassen sich im Quark App Studio Publishing Portal einrichten.

Wenn Ihr Kunde die App Studio App startet, werden von der App im Publishing Portal die Produkte abgefragt, mit der sie verknüpft ist. Das Publishing Portal "untersucht" nun die mit diesen Produkten verknüpften Ausgabentypen und gibt informationen zu allen Ausgaben aus, die dem Typ entsprechen, einschließlich der Metadaten und der Preisinformationen. Ihr Kunde kann Information zu den einzelnen Ausgaben oder zu einer Subskription betrachten (mit Vorschaubildern, Titelzeilen, einer Beschreibung und einer grafischen Übersicht). Wenn der Kunde sich zum Kauf der Ausgabe entscheidet, tippt er einfach auf eine Schaltfläche "Kaufen" und tätigt den Kauf im Apple App Store. Danach kann er die Ausgabe herunterladen und lesen.

## Zum Verständnis von App Studio Factory

App Studio Factory ist eine Mac OS Desktop-Anwendung, mit der Sie App Studio Apps erstellen können. Eine Programmierung ist nicht erforderlich, Sie wählen lediglich eine App-Vorlage aus einer Auswahl solcher Vorlagen und passen diese App-Vorlage nach Ihren Wünschen an.

Eine *App-Vorlage* erlaubt das Erstellen einer App Studio App mit einem bestimmten Umfang an Funktionalität. Es gibt mehrere Arten von App-Vorlagen, darunter folgende:

- Mit einer *Vorlage mit eingebetteter Ausgabe* können Sie eine App erstellen, die direkt in der App eine einzige, eingebettete Ausgabe besitzt. Kunden, die diese App erwerben, bekommen die Ausgabe automatisch und können keine weiteren Ausgaben erwerben. Vorlagen mit eingebetteter Ausgabe sind nützlich, wenn Sie nur eine Publikation als App anbieten möchten.
- Mit einer *Kioskvorlage* können Ihre Kunden eine Auswahl von Ausgaben durchsuchen, die mit einem bestimmten Titel oder einer Sammlung verknüpft sind (oder, bei einigen Kioskvorlagen, mit einer bestimmten Reihe von Titeln oder Sammlungen). Wünscht der Kunde eine Ausgabe, kann er sie mithilfe von Apples In-App-Kauf oder der Subskriptionsfunktion erwerben. Kioskvorlagen sind am besten für Magazintitel geeignet.
- Mit einer *Bookstore-Vorlage* kann ein Kunde die in einer oder mehreren Sammlungen verfügbaren Ausgaben durchsuchen. Bookstore-Vorlagen sind am besten für Büchersammlungen geeignet.

Beim Start von App Studio Factory können Sie die gewünschte App-Vorlage auswählen. Anschließend können Sie diese auf unterschiedlichste Weise anpassen und mithilfe der Benutzeroberfläche von App Studio Factory eigene Texte und Grafik einbauen. Danach können Sie die App im iOS Simulator auf einem Mac OS Computer testen, indem Sie einfach auf die Schaltfläche **Export an Simulator** klicken.

Wenn Sie mit der gewählten App-Vorlage zufrieden sind und die entstandene App mit dieser Vorlage im Apple Appstore einreichen möchten, müssen Sie im Quarkstore (*http://shop.quark.com*) oder bei einem autorisierten Quark Reseller eine Lizenz für den verwendeten Vorlagentyp erwerben. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Erwerben einer App Studio App-Vorlagenlizenz*".)

### Geführtes Lesen

Der Modus *Geführtes Lesen* ist ein in der Layoutansicht verfügbares Feature. Geführtes Lesen ermöglicht dem Endanwender das bequeme Lesen eines Artikels vom Anfang bis zum Ende in der Layoutansicht.

Um während des Betrachtens einer Ausgabe auf dem iPad in den Modus Geführtes Lesen zu kommen, zoomen Sie den Artikel, bis er den Bildschirm ausfüllt. Tippen Sie auf die Schaltfläche **Geführtes Lesen**, um den Modus geführtes Lesen einzuschalten. In diesem Modus wird der Teil eines Artikels, den Sie gerade lesen, automatisch so skaliert, dass er den Bildschirm ausfüllt und Sie können im Artikel vorwärts und zurück navigieren, indem Sie auf den linken bzw. rechten Rand des Bildschirms tippen.

In Printlayouts aktiviert App Studio automatisch das geführte Lesen für alle von Ihnen erstellten Reflow-Artikel. Die Reihenfolge der verschiedenen Teile einer Story wird durch die Abfolge der Komponenten im Reflow-Artikel dieser Story bestimmt. Weitere Informationen zu Reflow-Artikeln finden Sie unter "Erstellen von Reflow-Artikeln" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.

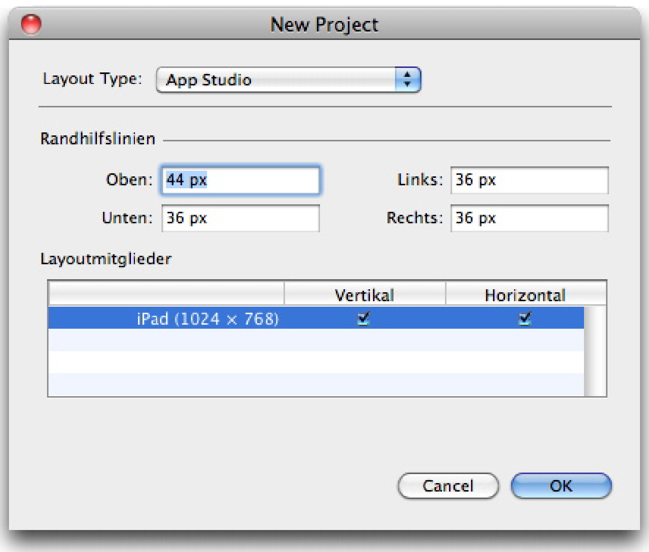
➡ Geführtes Lesen funktioniert nur in AVE-Doc-Ausgaben. AVE-Doc-Ausgaben lassen sich nur aus Printlayouts erzeugen.

# Erstellen einer App Studio Ausgabe

Im Folgenden wird erläutert, wie Sie eine App Studio Ausgabe erstellen und mit Interaktivität versehen.

## Erstellen einer App Studio Ausgabe für AVE-Mag

Sie können eine AVE-Mag Ausgabe aus einem Printlayout exportieren, aber wenn Sie die für dieses Format verfügbaren Features voll nutzen möchten, müssen Sie ein App Studio Layout erstellen. Um ein App Studio Layout für den AVE-Mag Export zu erzeugen, wählen Sie **Ablage/Datei** > **Neues Projekt** und wählen dann **App Studio** aus dem Dropdown-Menü **Art des Layouts**.




Die Dialogbox **Neues Projekt** für ein App Studio Layout

Legen Sie die Randhilfslinien durch Eingabe der gewünschten Werte in die Felder **Randhilfslinien** fest.

Der Standardwert für den oberen Rand bietet genügend Platz für die Anzeige der Navigationsleiste der AVE Reader App.

Um festzulegen, welche Geräte und Ausrichtungen unterstützt werden sollen, markieren Sie für die entsprechenden Geräte **Vertikal** und/oder **Horizontal** in der Liste **Layoutmitglieder**.

Wenn Sie auf **OK** klicken, erzeugt QuarkXPress ein Projekt mit einer Layoutfamilie, die Layouts für jede gewählte Geräte- und Ausrichtungs-Kombination enthält. Weitere Informationen finden Sie unter "*Zum Verständnis von Layoutfamilien*".

QuarkXPress zeigt das neue Projekt in einer geteilten Ansicht an, damit Sie mit mehreren Mitgliedern der Layoutfamilie gleichzeitig arbeiten können. Weitere Informationen finden Sie unter "Teilen eines Fensters" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.

➡ Der Export von App Studio Layout im AVE-Doc Format ist nicht möglich.

➡ Standardmäßig enthalten alle neuen App Studio Layouts eine RGB-Version von Schwarz mit dem Namen **Schwarz (RGB)**. Sie sollten diese Version der Farbe Schwarz anstelle der Standard CMYK-Farbe **Schwarz** verwenden, um (besonders für Text) in der exportierten App Studio Ausgabe das dunkelste Schwarz zu erzielen.

## Erstellen einer App Studio Ausgabe für AVE-Doc

Wenn Sie planen, Ihre Ausgabe im AVE-Doc Format zu exportieren, müssen Sie sie als Printlayout erstellen. (Weitere Informationen zum Erstellen von Printlayouts finden Sie unter "Arbeiten mit Projekten" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.)

Wenn Sie ein vollständig neues Layout erzeugen, sollten Sie das Printlayout in der Größe Ihres Zielgerätes anlegen. Um die Größen einiger verbreiteter Geräte anzusehen, wählen Sie **Ablage/Datei > Neues Projekt** und dann **App Studio** aus dem Dropdown-Menü **Art des Layouts**. Betrachten Sie nun die Liste **Layoutmitgileder**. Wenn Sie die Größe Ihres Gerätes ermittelt haben, wählen Sie **Print** aus dem Dropdown-Menü **Art des Layouts** und legen Sie die Größe des Layouts in Pixeln fest (z. B. `1028px` X `768px`).

Wenn Sie ein vorhandenes Printlayout für die Verwendung als Ausgabe umwandeln, können Sie es in der vorhandenen Größe belassen. Beim Export des Layouts haben Sie die Möglichkeit, die Darstellung der Ausgabe zu definieren.

## Ausstatten einer App Studio Ausgabe mit Interaktivität

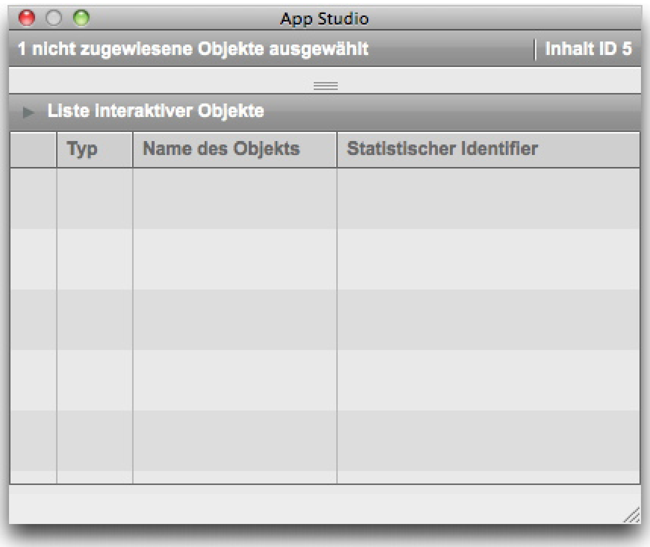
Einer App Studio Ausgabe lässt sich unter Verwendung der Palette **App Studio** (Menü **Fenster**) eine Vielzahl von Interaktivitätstypen hinzufügen, darunter Diashows, Movies, Schaltflächen, Sound und HTML.




Die Palette **App Studio** (oberer Bereich)

Diese Palette funktioniert ein wenig anders als gewöhnliche Paletten. Bevor Sie mit dieser Palette Interaktionen durchführen können, müssen Sie sie durch einen Klick aktivieren. Um also in dieser Palette beispielsweise einen Klick auf eine Schaltfläche auszuführen, müssen Sie zunächst die Palette durch einen ersten Klick aktivieren und danach auf die Schaltfläche klicken.

Die Palette besteht aus zwei Bereichen. Im oberen Bereich können Sie mit den unterschiedlichen Funktionen arbeiten. Der untere Bereich, die **Liste interaktiver Objekte**, ermöglicht das Betrachten einer Liste derjenigen Objekte im aktuellen Layout, auf die eine Mobile App Interaktivität angewendet wurde. Wenn Sie in dieser Liste auf ein interaktives Objekt klicken, wird es markiert und die aktive Ansicht scrollt zu diesem Objekt, damit Sie es bearbeiten können.




Die Palette **App Studio**; die **Liste interaktiver Objekte** ist erweitert

Wenn Sie Interaktivität auf einen Bildrahmen angewendet haben, fügt die Anwendung dem Rahmen ein Symbol hinzu, um die Art seiner Interaktivität anzuzeigen. Stellen

Sie sicher, dass **Ansicht** > **Sichtzeichen** markiert ist, damit Sie diese Symbole sehen können. Es sind folgende Symbole vorhanden:

- : Bild
- : Diashow
- : Movie
- : Audio
- : Schaltfläche
- : HTML-Seite
- : Scrollbares Layout
- : Marker

Die Palette **App Studio** umfasst eine Anzahl von Bedienungselementen für die Dateiauswahl. Wenn Sie an Quark Publishing System (QPS) angemeldet sind, können Sie wählen, ob eine Datei aus dem Dateisystem oder aus QPS ausgewählt werden soll. Wenn Sie **QPS** mit einer solchen Schaltfläche wählen, ermöglicht die Dialogbox **Asset Picker** die Auswahl eines QPS Assets.

Quark Publishing System ist eine Plattform für dynamisches Publishing, die eine breite Vielfalt von Funktionen zur Optimierung und Automatisierung Ihres Publishing Prozesses mitbringt. Informationen zur Verwendung von App Studio mit QPS finden Sie in Ihrer *Anleitung zu QPS*. Allgemeine Informationen zu QPS finden Sie bei *http://www.quark.com*.

### Hinzufügen eines interaktiven Bildes zu einer App Studio Ausgabe

Ein interaktives Bild wird zunächst in einem Rahmen angezeigt, nach einem doppelten Antippen füllt es jedoch den gesamten Bildschirm. App Studio unterstützt interaktive Bilder in den Formaten PNG, JPEG, GIF, TIFF und EPS. So fügen Sie einer App Studio Ausgabe ein interaktives Bild hinzu:

1. Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).
2. Markieren Sie den Rahmen, der das Bild enthalten soll.
3. Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Bild**.
4. Geben Sie einen internen Namen für das Bild in das Feld **Objektname** ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt. (Dieser Schritt ist optional.)
5. Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen. (Dieser Schritt ist optional.)
6. Markieren Sie **Vollbild aktivieren**, um das Bild im Vollbildmodus anzuzeigen. Wenn ein Anwender das Bild betrachtet, kann er es durch Antippen beenden.

7 Um einen Hintergrund anzuzeigen, falls das Seitenverhältnis des Bildes nicht dem Seitenverhältnis des Anzeigebereichs entspricht, wählen Sie mit dem Einstellelement **Zellenhintergrundfarbe** eine Farbe aus.

8 Geben Sie mithilfe des Einstellelements **Alpha** einen Prozentwert ein, um die Opazität der Hintergrundfarbe zu ändern. (100 % = 100 % opak)

9 Legen Sie das anzuzeigende Bild fest, indem Sie auf das Register **Bild** und anschließend auf **Datei** klicken und ein Bild auswählen. Verwenden Sie das Beschnittrechteck und die Schieber, um festzulegen, wie das Bild im Rahmen angezeigt wird.

10 Wenn Sie dem Bild einen Ken Burns Effekt (pan-and-zoom) hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Register **Ken Burns Effekt**.

- Markieren Sie **Ken Burns Effekt animieren**, um diese Funktion einzuschalten.
- Verwenden Sie das Feld **Verzögerung**, um festzulegen, nach welcher Verzögerung das Schwenken und Zoomen beginnen soll.
- Verwenden Sie das Feld **Dauer**, um die Dauer des Schwenkens und Zoomens festzulegen.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Amplitude**, um die maximale Variation (in Prozent) der Originalbildgröße festzusetzen.

11 Um eine Aktion auszulösen, wenn der Anwender auf das Bild tippt, klicken Sie auf das Register **Aktionen**. (Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".)

➡ Einem Bild können mehrere Aktionen zugeordnet werden.

12 Wenn Sie dem Bild eine Bildunterschrift hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Register **Bildunterschrift** und geben eine Bildunterschrift in das Feld ein. Die Bildunterschrift wird unten am Bild angezeigt.

- Markieren Sie **Bildunterschrift zeigen**, um die Bildunterschrift im Rahmen anzuzeigen.
- Markieren Sie **Bildunterschrift im Vollbildmodus zeigen**, wenn die Bildunterschrift im Vollbildmodus erscheinen soll.

13 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des Bildes zu beenden.

➡ Wenn Sie mithilfe von **Ablage/Datei** > **Importieren** ein statisches Bild in den Bildrahmen importieren, wird dieses durch das interaktive Bild in der Vollbildansicht überdeckt. In Miniaturansichten der Seite erscheint nur das statische Bild.

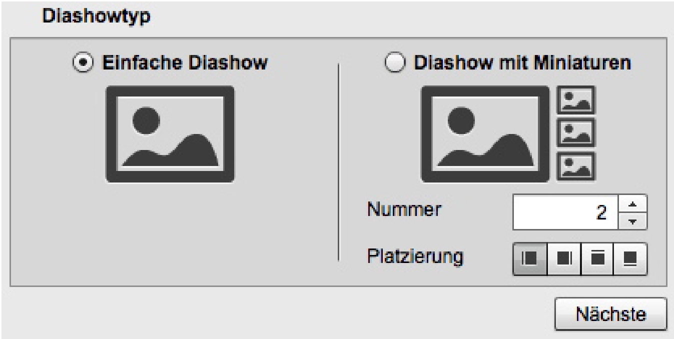
### Hinzufügen einer Bilder-Diashow zu einer App Studio Ausgabe

App Studio unterstützt Bilddateien in den Formaten PNG, JPEG, TIFF, PDF und EPS. So fügen Sie einer einer App Studio Ausgabe eine Diashow aus Bilddateien hinzu:

1 Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).

2 Markieren Sie den Rahmen, der die Diashow enthalten soll.

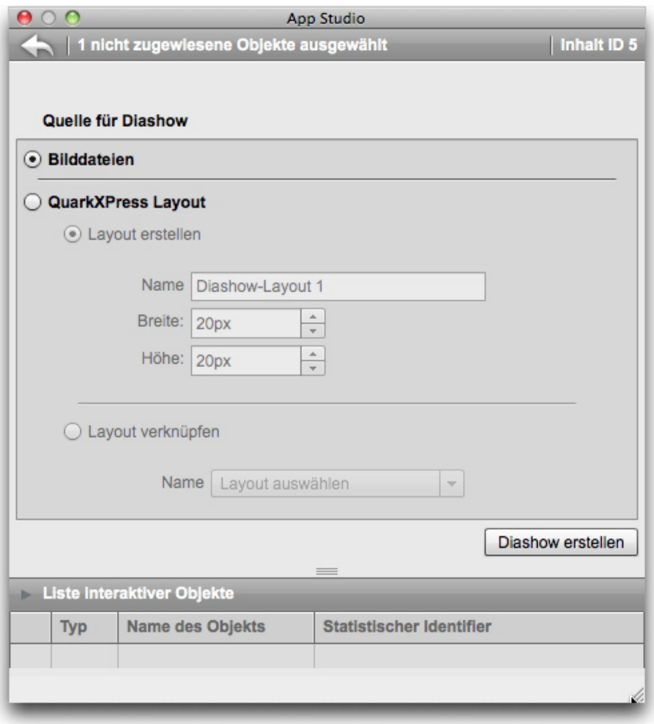
3 Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Diashow**. Die Einstellelemente für den **Diashowtyp** werden in der Palette angezeigt.




Diashow-Optionen

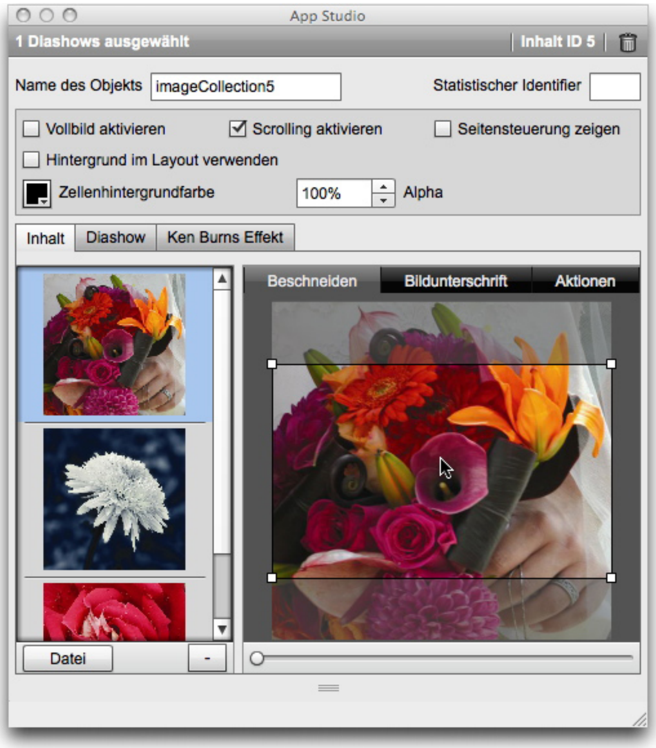
4 Um eine Diashow ohne Miniatur-Vorschaubilder zu erstellen, klicken Sie auf **Einfache Diashow**. Um eine Diashow mit Miniatur-Vorschaubildern zu erstellen, klicken Sie auf **Diashow mit Miniaturen** und geben die Anzahl und Platzierung der Miniaturenrahmen an. Die Miniaturenrahmen lassen sich verschieben.

5 Klicken Sie auf **Weiter**. Die Einstellelemente für die **Diashow-Quelle** werden in der Palette **App Studio** angezeigt.




Einstellelemente für die **Diashow-Quelle**

6 Klicken Sie auf **Bilddateien** und anschließend auf **Diashow erstellen**. Das Register **Inhalte** des nächsten Bildschirms wird angezeigt.




Das Register **Inhalte**

7 Geben Sie in das Feld **Name des Objekts** einen Namen für die Diashow ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt.

8 Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen.

9 Markieren Sie **Vollbild aktivieren**, um die Diashow im Vollbildmodus anzuzeigen. Wenn ein Anwender doppelt auf die Diashow tippt, wird sie im Vollbildmodus angezeigt. Durch ein weiteres Tippen wird dies beendet.

10 Markieren Sie **Scrolling aktivieren**, um dem Anwender das Scrollen durch die Bilder der Diashow durch Wischen (Swiping) zu ermöglichen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, müssen Sie eine Aktion **Inhaltsindex ändern** einrichten, um zwischen den Bildern der Diashow umzuschalten. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".

11 Markieren Sie **Seitensteuerung zeigen**, um während der Diashow ein Seitensteuerungselement anzuzeigen.

12 Wenn Sie in den Bereichen der Diashow, die nicht von einem Bild belegt sind, eine Farbfläche anzeigen möchten, markieren Sie **Hintergrund im Layout verwenden** und verwenden die **Zellenhintergrundeinstellung**, um eine Farbe auszuwählen und die Einstellung **Alpha**, um die Transparenz dieser Farbe einzustellen.

➡ Der Wert **Deckkraft** bezieht sich nur auf den Hintergrund. Die Dias werden stets 100 % opak dargestellt.

13 Um der Diashow ein Bild hinzuzufügen, wählen Sie **Datei** (für eine Datei im Dateisystem) oder **QPS** (für eine Datei in QPS) mit der Schaltfläche unten in der Liste

links und wählen Sie eine Datei aus. Sie können die Reihenfolge der Bilder einer Diashow durch Ziehen und Ablegen verändern.

➡ Zum Löschen eines Bildes markieren Sie es und klicken auf – (Schaltfläche Minus).

**14** Um den Miniaturenbeschnitt eines Dias festzulegen, markieren Sie es in der Liste auf der linken Seite und klicken auf das Register **Beschnitt**. Verwenden Sie den Schieber unten, um die Größe des Bildes anzupassen und ziehen Sie ein Rechteck zum Beschneiden von oben links nach unten rechts auf.

**15** Um einem Dia eine Bildunterschrift hinzuzufügen, markieren Sie es in der Liste auf der linken Seite und klicken auf das Register **Bildunterschrift**. Geben Sie eine Bildunterschrift in das Feld in diesem Register ein.

- Markieren Sie **Bildunterschrift zeigen**, um die Bildunterschrift im Rahmen anzuzeigen.
- Markieren Sie **Bildunterschrift im Vollbildmodus zeigen**, wenn die Bildunterschrift im Vollbildmodus erscheinen soll.

**16** Um eine Aktion auszulösen, wenn der Anwender auf ein Dia tippt oder darüberwischt, markieren Sie das Dia in der Liste auf der linken Seite und klicken auf das Register **Aktionen**.

- Um eine Aktion hinzuzufügen, wenn ein Anwender über ein Dia wischt (Swiping), wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Scroll-Aktionen hinzufügen** und klicken auf **Erstellen**.
- Um eine Aktion hinzuzufügen, wenn ein Anwender auf ein Dia tippt, wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Tipp-Aktionen hinzufügen** und klicken auf **Erstellen**.

Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".

➡ Einem Dia können pro Geste mehrere Aktionen zugeordnet werden.

**17** Um die Wiedergabe der Diashow zu steuern, klicken Sie auf das Register **Diashow**.

- Aktivieren Sie Animationen, indem Sie **Animation aktivieren** markieren.
- Verwenden Sie das Feld **Übergangsdauer (ms)**, um die Dauer des Überganges in Sekunden anzugeben.
- Verwenden Sie das Feld **Bilddauer (ms)**, um die Dauer der Anzeige des Bildes in Sekunden anzugeben.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Effekt**, um den Übergangstyp festzulegen.

**18** Wenn Sie der Diashow einen Ken Burns Effekt (pan-and-zoom) hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Register **Ken Burns Effekt**.

- Markieren Sie **Ken Burns Effekt animieren**, um diese Funktion einzuschalten.
- Verwenden Sie das Feld **Verzögerung (ms)**, um festzulegen, nach welcher Verzögerung das Schwenken und Zoomen beginnen soll.

- Verwenden Sie das Feld **Dauer (ms)**, um die Dauer des Schwenkens und Zoomens festzulegen.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Amplitude**, um die maximale Variation (in Prozent) der Originalbildgröße festzusetzen.

19 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Diashow zu beenden.

### Hinzufügen einer Layout-Diashow zu einer App Studio Ausgabe

Eine Layout-Diashow ist eine Diashow, die die die Seiten eines anderen Layouts im Projekt abspielt. Auf diese Weise können Sie alles Dias einer Diashow in QuarkXPress gestalten.

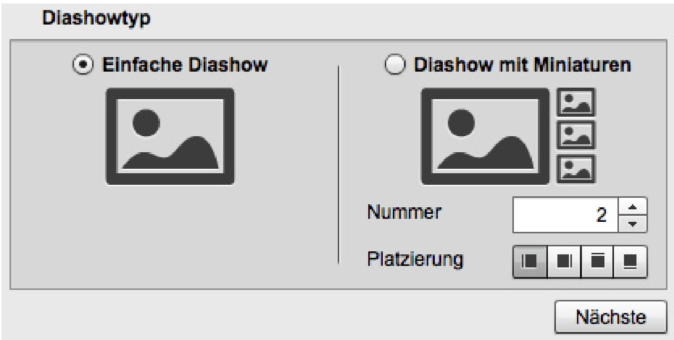
➡ Die App Studio Interaktivität in einer Layout-Diashow funktioniert nicht, wenn die Diashow-Vorschau angezeigt wird. Im *Vollbildmodus* betrachtet funktioniert sie jedoch.

So fügen Sie einer einer App Studio Ausgabe eine Layout-Diashow hinzu:

1 Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).

2 Markieren Sie den Rahmen, der die Diashow enthalten soll.

3 Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Diashow**. Die Einstellelemente für den **Diashowtyp** werden in der Palette angezeigt.

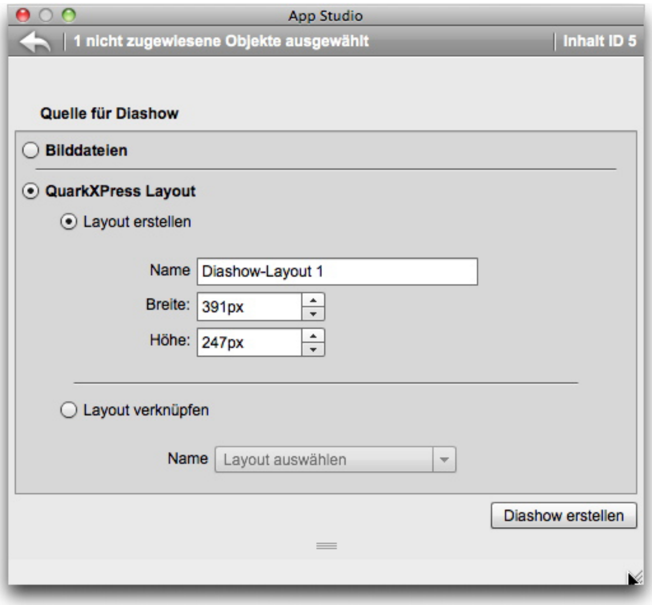



Diashow-Optionen

4 Um eine Diashow ohne Miniatur-Vorschaubilder zu erstellen, klicken Sie auf **Einfache Diashow**. Um eine Diashow mit Miniatur-Vorschaubildern zu erstellen, klicken Sie auf **Diashow mit Miniaturen** und geben die Anzahl und Platzierung der Miniaturenrahmen an. Die Miniaturenrahmen lassen sich verschieben.

➡ Wenn Sie ein Layout für die Diashow entwerfen möchten, erstellt die Anwendung automatisch Seiten in der von Ihnen im Feld **Anzahl** festgelegten Anzahl.

5 Klicken Sie auf **Weiter**. Die Einstellelemente für die **Diashow-Quelle** werden in der Palette **App Studio** angezeigt.



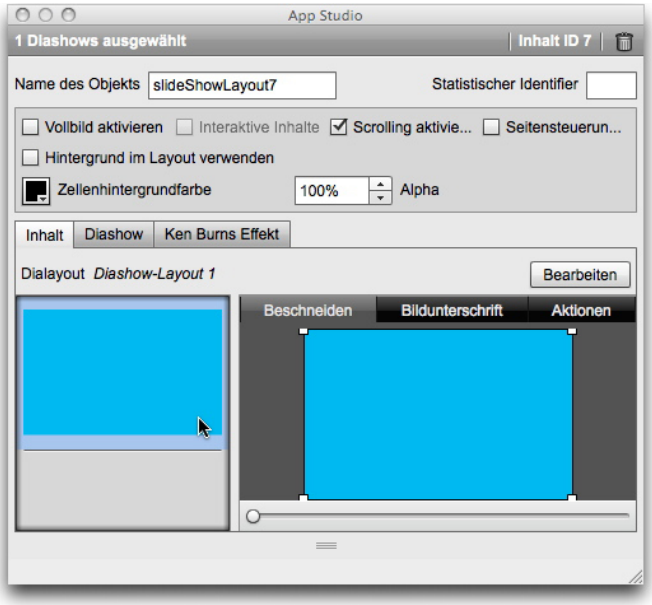

Einstellelemente für die **Diashow-Quelle**

6. Klicken Sie auf **QuarkXPress Layout**.
7. Wenn Sie ein neues Layout erstellen möchten, das als Layout-Diashow dienen soll, klicken Sie auf **Layout erstellen** und führen folgende Schritte aus:

- Geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das Layout ein.
- Geben Sie Werte in die Felder **Breite** und **Höhe** ein. Wenn Sie möchten, dass die Diashow den gesamten Bildschirm ausfüllt, sollte das Seitenverhältnis des Layouts dem Seitenverhältnis des Zielgerätes entsprechen. Standardmäßig besitzt ein auf diese Weise erstelltes Layout dieselbe Größe wie das Hauptayout, damit die Layout-Diashow für die Betrachtung im Vollbildmodus geeignet ist.

Wenn Sie ein vorhandenes Layout im aktiven Projekt als scrollbares Layout verwenden möchten, klicken Sie auf **Layout verknüpfen** und wählen den Namen dieses Layouts aus dem Dropdown-Menü. (Bei der Darstellung wird das Layout in den Rahmen eingepasst.)

8. Klicken Sie auf **Diashow erstellen**. Der nächste Bildschirm wird angezeigt.




Inhaltsbildschirm

**9** Geben Sie einen internen Namen für das Bild in das Feld **Objektname** ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt. (Dieser Schritt ist optional.)

**10** Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen. (Dieser Schritt ist optional.)

**11** Markieren Sie **Vollbild aktivieren**, um die Diashow im Vollbildmodus anzuzeigen. Wenn ein Anwender die Diashow betrachtet, kann er sie durch Antippen beenden.

**12** Markieren Sie **Interaktive Inhalte**, um die App Studio Interaktivität im Layout zu aktivieren. Wenn Sie diese Checkbox nicht markieren, funktioniert die App Studio Interaktivität in der Layout-Diashow nicht, dafür werden die Dias jedoch möglicherweise schneller angezeigt.

**13** Markieren Sie **Scrolling aktivieren**, um dem Anwender das Scrollen durch die Bilder der Diashow durch Wischen (Swiping) zu ermöglichen. Wenn Sie diese Option nicht aktivieren, müssen Sie eine Aktion **Inhaltsindex ändern** einrichten, um zwischen den Bildern der Diashow umzuschalten. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".

**14** Markieren Sie **Seitensteuerung zeigen**, um während der Diashow ein Seitensteuerungselement anzuzeigen.

**15** Wenn Sie in den Bereichen der Diashow, die nicht von einem Bild belegt sind, eine Farbfläche anzeigen möchten, markieren Sie **Hintergrund im Layout verwenden** und verwenden die **Zellenhintergrundeinstellung**, um eine Farbe auszuwählen und die Einstellung **Alpha**, um die Transparenz dieser Farbe einzustellen.

➡ Der Wert **Deckkraft** bezieht sich nur auf den Hintergrund. Die Dias werden stets 100 % opak dargestellt.

**16** Klicken Sie auf **Bearbeiten**, um das in der Diashow verwendete Layout zu bearbeiten.

17 Um den Miniaturenbeschnitt eines Dias festzulegen, markieren Sie es in der Liste auf der linken Seite und klicken auf das Register **Beschnitt**. Verwenden Sie den Schieber unten, um die Größe des Bildes anzupassen und ziehen Sie ein Rechteck zum Beschneiden von oben links nach unten rechts auf. Sie können die Miniatur auch beschneiden, indem Sie den Beschnitt des Bildes im Bildrahmen ändern.

➡ Drehen oder neigen Sie das Bild im Bildrahmen nicht. Solche Änderungen würden in der fertigen Ausgabe nicht angezeigt.

18 Um einem Dia eine Bildunterschrift hinzuzufügen, markieren Sie es in der Liste auf der linken Seite und klicken auf das Register **Bildunterschrift**. Geben Sie eine Bildunterschrift in das Feld in diesem Register ein.

- Markieren Sie **Bildunterschrift zeigen**, um die Bildunterschrift im Rahmen anzuzeigen.
- Markieren Sie **Bildunterschrift im Vollbildmodus zeigen**, wenn die Bildunterschrift im Vollbildmodus erscheinen soll.

19 Um beim Diawechsel eine Aktion auszulösen, markieren das Dia in der Liste auf der linken Seite und klicken auf das Register **Aktionen**. Wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Aktion hinzufügen** und klicken Sie auf **Erstellen**.

- Um eine Aktion hinzuzufügen, wenn ein Anwender über ein Dia wischt (Swiping), wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Scroll-Aktionen hinzufügen** und klicken auf **Erstellen**.
- Um eine Aktion hinzuzufügen, wenn ein Anwender auf ein Dia tippt, wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Tipp-Aktionen hinzufügen** und klicken auf **Erstellen**.

Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".

➡ Einem Dia können pro Geste mehrere Aktionen zugeordnet werden.

20 Um die Wiedergabe der Diashow zu steuern, klicken Sie auf das Register **Diashow**.

- Aktivieren Sie Animationen, indem Sie **Animation aktivieren** markieren.
- Verwenden Sie das Feld **Übergangsdauer (ms)**, um die Dauer des Überganges in Sekunden anzugeben.
- Verwenden Sie das Feld **Bilddauer (ms)**, um die Dauer der Anzeige des Bildes in Sekunden anzugeben.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Effekt**, um den Übergangstyp festzulegen.

21 Wenn Sie der Diashow einen Ken Burns Effekt (pan-and-zoom) hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Register **Ken Burns Effekt**.

- Markieren Sie **Ken Burns Effekt animieren**, um diese Funktion einzuschalten.
- Verwenden Sie das Feld **Verzögerung (ms)**, um festzulegen, nach welcher Verzögerung das Schwenken und Zoomen beginnen soll.

- Verwenden Sie das Feld **Dauer (ms)**, um die Dauer des Schwenkens und Zoomens festzulegen.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Amplitude**, um die maximale Variation (in Prozent) der Originalbildgröße festzusetzen.

22 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Diashow zu beenden.

➡ Die Größe des Rahmens, der eine Layout-Diashow enthält, lässt sich verändern.

➡ Um die Vorschau eines anderen Dias zu betrachten, markieren Sie den Bildrahmen, wählen **Objekt** > **Modifizieren**, klicken auf das Register **Layout** und ändern den Wert im Dropdown-Menü **Seite**. (In einer exportierten Ausgabe beginnt die Diashow unabhängig von dieser Einstellung immer mit dem ersten Dia.)

### Hinzufügen eines Films zu einer App Studio Ausgabe

App Studio unterstützt nur Movie-Dateien, die auf dem Zielgerät abgespielt werden können. Dazu zählen aktuell folgende Formate:

- H.264 Video bis 720p und 30 Frames pro Sekunde, Main Profile Level 3.1 mit AAC-LC Stereo Audio bis 160 Kbps/48kHz in den Dateiformaten .m4v, .mp4 oder .mov
- MPEG-4 Video bis 2,5 Mbps/640 x 480 Pixel/30 Frames pro Sekunde, Simple Profile, mit AAC-LC Stereo Audio bis 160 Kbps pro Kanal / 48kHz, im Dateiformat .m4v, .mp4, oder .mov

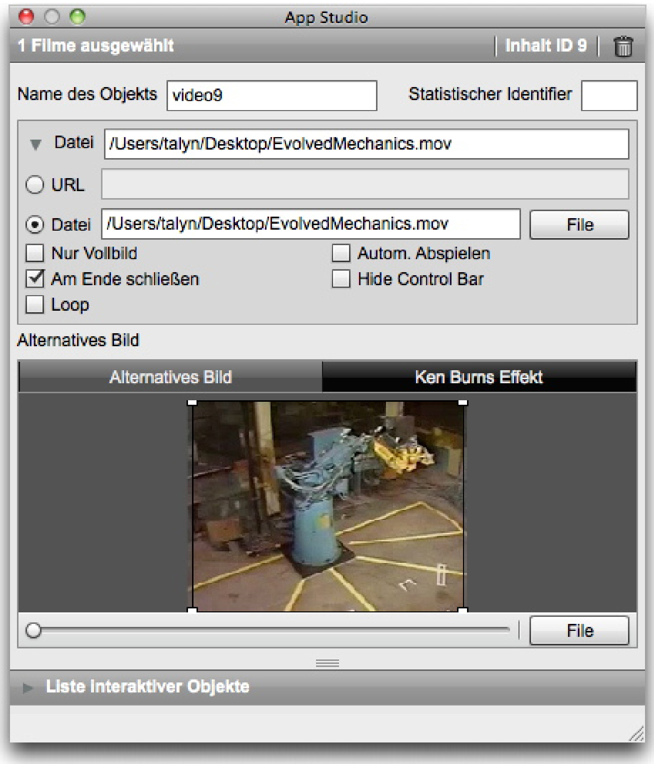
➡ Weitere Informationen finden Sie unter *http://www.apple.com/ipad/specs/*.

➡ Um zu prüfen, ob eine Moviedatei in einer App Studio Ausgabe funktioniert, sehen Sie sich das Video in Safari auf einem physikalisch vorhandenen iPad an. Die iOS Simulator-Edition von Safari kann Moviedateien abspielen, die ein "echtes" iPad nicht abspielt.

➡ Sie können die Wiedergabe von Videodateien mithilfe von Aktionen starten und anhalten. Weitere informationen finden Sie unter "*Erstellen der Aktionen Abspielen, Anhalten, Stop und Abspielen umschalten*."

So fügen Sie einer App Studio Ausgabe ein Film hinzu:

1. Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).
2. Markieren Sie den Rahmen, der den Film enthalten soll.
3. Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Film**.

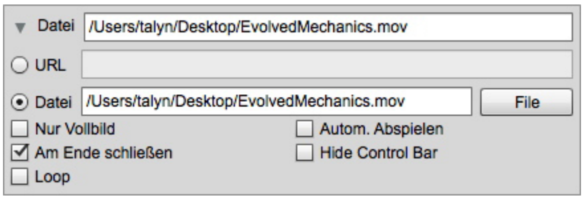



Movie-Optionen

4 Geben Sie einen internen Namen für das Bild in das Feld **Objektname** ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt. (Dieser Schritt ist optional.)

5 Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen. (Dieser Schritt ist optional.)

6 Erweitern Sie den Bereich **Datei** um den Speicherort des Films anzugeben. Wenn Sie den Speicherort eines Films im Web angeben möchten, klicken Sie auf **URL** und geben die URL des Movies in das Feld **URL** ein. (Beachten Sie, dass die URL direkt auf die Moviedatei zeigen muss, die URL einer YouTube Seite würde z. B. nicht funktionieren.) Wenn Sie einen Film im lokalen Dateisystem bestimmen möchten, klicken Sie auf **Datei** und anschließend auf **Definieren** und navigieren zur Moviedatei.




Erweiterter Bereich **Datei**

7 Markieren Sie **Nur Vollbild**, um den Film stets im Vollbildmodus abzuspielen.

8 Wenn der Film automatisch beim Anzeigen "seiner" Seite abgespielt werden soll, markieren Sie **Autom. Abspielen**.

9 Wenn nach dem Abspielen des Films das Movie-Overlay geschlossen werden soll, markieren Sie **Am Ende schließen**.

10 Um die Movie-Einstellelemente zu verbergen, klicken Sie auf **Steuerleiste verbergen**.

11 Wenn der Film wiederholt abgespielt werden solol, klicken Sie auf **Schleife**.

12 Um ein Bild festzulegen, dass angezeigt wird, wenn der Film gerade nicht abgespielt wird, klicken Sie auf das Register **Alternatives Bild** und wählen **Datei** (für eine Datei im Dateisystem) oder **QPS** (für eine Datei in QPS) mit der Schaltfläche unten. Wählen Sie nun eine Datei aus. Verwenden Sie den Schieber unten, um die Größe des Bildes anzupassen und ziehen Sie ein Rechteck zum Beschneiden von oben links nach unten rechts auf.

13 Wenn Sie das Alternativbild schwenken und zoomen möchten, klicken Sie auf das Register **Ken Burns Effekt**.

- Markieren Sie **Ken Burns Effekt animieren**, um diese Funktion einzuschalten.
- Verwenden Sie das Feld **Verzögerung**, um festzulegen, nach welcher Verzögerung das Schwenken und Zoomen beginnen soll.
- Verwenden Sie das Feld **Dauer**, um die Dauer des Schwenkens und Zoomens festzulegen.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Amplitude**, um die maximale Variation (in Prozent) der Originalbildgröße festzusetzen.

14 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des Films zu beenden.

### Hinzufügen von Audio zu einer App Studio Ausgabe

Audiodateien laassen sich mit Bildrahmen verknüpfen. Wenn der Endanwender die Ausgabe betrachtet, wird der Rahmen durch Audio-Steuerelemente ersetzt, die das Abspielen des Sounds ermöglichen.

➡ Sie können die Wiedergabe von Audiodateien mithilfe von Aktionen starten und anhalten. Weitere informationen finden Sie unter "*Erstellen der Aktionen Abspielen, Anhalten, Stop und Abspielen umschalten*."

➡ App Studio unterstützt nur Audio-Dateien, die auf dem Zielgerät abgespielt werden können. Weitere Informationen finden Sie unter *http://www.apple.com/ipad/specs/*.

So fügen sie einer App Studio Ausgabe Audios hinzu:

1 Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).

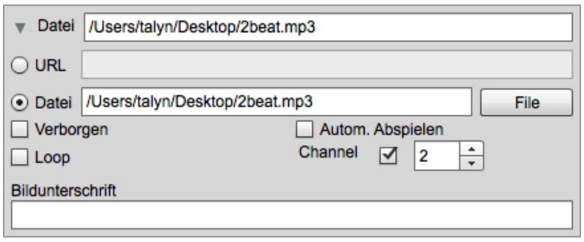
2 Wählen Sie den Rahmen aus, den Sie durch die Audio-Steuerlemente ersetzen möchten.

3 Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Audio**.

4 Geben Sie einen internen Namen für das Bild in das Feld **Objektname** ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt. (Dieser Schritt ist optional.)

5 Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen. (Dieser Schritt ist optional.)

6 Erweitern Sie den Bereich **Datei** um den Speicherort der Audiodatei anzugeben. Wenn Sie den Speicherort einer Audiodatei im Web angeben möchten, klicken Sie auf **URL** und geben die URL der Audiodatei in das Feld **URL** ein. Wenn Sie eine Audio-Datei im lokalen Dateisystem bestimmen möchten, klicken Sie auf **Datei** und anschließend auf die Schaltfläche **Datei** und navigieren zur Audio-Datei.




Erweiterter Bereich **Datei**

7 Um die Audio-Einstellelemente zu verbergen, klicken Sie auf **Verborgen**.

8 Wenn das Audio automatisch beim Anzeigen "seiner" Seite abgespielt werden soll, markieren Sie **Autom. Abspielen**.

9 Wenn das Audio wiederholt abgespielt werden solol, klicken Sie auf **Schleife**.

10 Geben Sie eine Zahl in das Feld **Kanal** ein, um den Kanal für das Audio einzustellen. Wenn Sie wünschen, dass zwei Sounds gleichzeitig abgespielt werden, müssen sich diese in unterschiedlichen Kanälen befinden. Wenn ein Sound in einem Kanal abgespielt wird und in diesem Kanal das Abspielen eines zweiten begonnen wird, stoppt der erste Sound.

11 Wenn Sie eine Beschreibung unter dem Audiorahmen wünschen, geben Sie sie in das Feld **Bildbeschreibung** ein.

12 Für den Fall, dass auf dem Gerät des Anwenders keine Internetverbindung besteht, können Sie ein Alternativbild für die Anzeige im Bildrahmen festlegen. Klicken Sie zum Auswählen einer Datei auf das Register **Alternatives Bild** und wählen Sie **Datei** (für eine Datei im Dateisystem) oder **QPS** (für eine Datei in QPS) mit der Schaltfläche unten. Nun wählen Sie eine Datei aus. Verwenden Sie den Schieber unten, um die Größe des Bildes anzupassen und ziehen Sie ein Rechteck zum Beschneiden von oben links nach unten rechts auf.

13 Wenn Sie den Film schwenken und zoomen möchten, klicken Sie auf das Register **Ken Burns Effekt**.

- Markieren Sie **Ken Burns Effekt animieren**, um diese Funktion einzuschalten.
- Verwenden Sie das Feld **Verzögerung**, um festzulegen, nach welcher Verzögerung das Schwenken und Zoomen beginnen soll.
- Verwenden Sie das Feld **Dauer**, um die Dauer des Schwenkens und Zoomens festzulegen.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Amplitude**, um die maximale Variation (in Prozent) der Originalbildgröße festzusetzen.

14 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des Audioelements zu beenden.

### Hinzufügen einer Schaltfläche zu einer App Studio Ausgabe

So fügen Sie einer App Studio Ausgabe eine Schaltfläche hinzu:

1 Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).

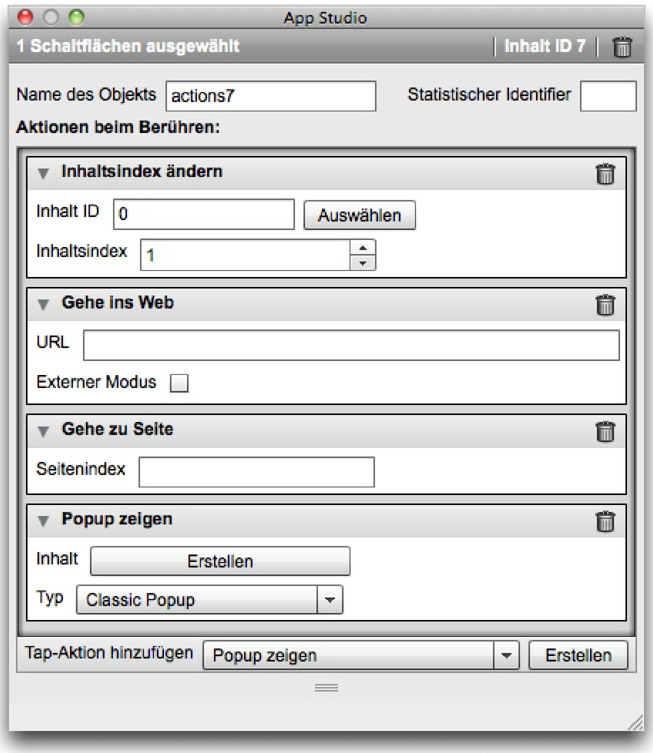
2 Markieren Sie die Bildrahmen, aus dem eine Schaltfläche werden soll.

3 Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Schaltfläche**.

4 Geben Sie einen internen Namen für das Bild in das Feld **Objektname** ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt. (Dieser Schritt ist optional.)

5 Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen. (Dieser Schritt ist optional.)

6 Um der Schaltfläche eine Aktion hinzuzufügen, verwenden Sie den Bereich **Aktionen beim Berühren** . Wählen Sie eine Aktion aus dem Dropdown-Menü **Aktion hinzufügen** und klicken Sie auf **Erstellen**. Einer Schaltfläche können mehrere Aktionen zugeordnet werden. Weitere Informationen finden Sie unter *Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen*".




Schaltfläche mit Aktionen

7 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der Schaltfläche zu beenden.

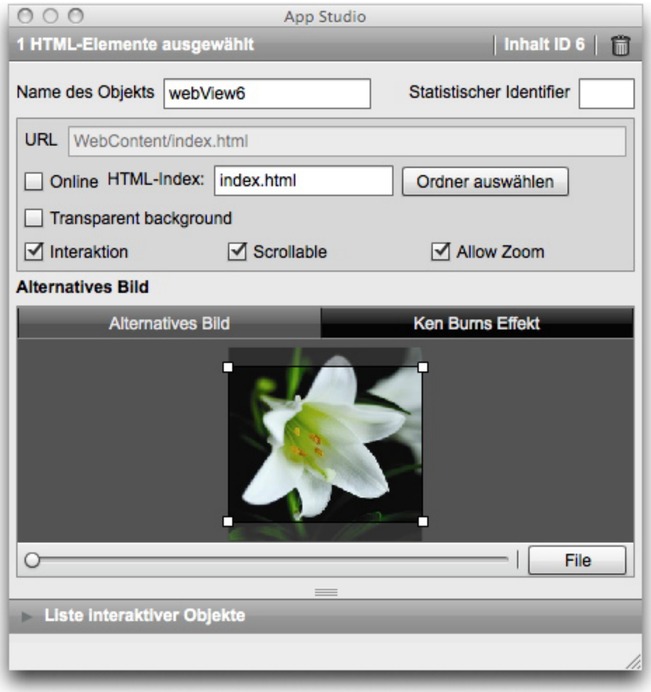
### Hinzufügen einer HTML-Ansicht zu einer App Studio Ausgabe

Sie können eine HTML-Ansicht (ein Web-Overlay) verwenden, um App Studio Ausgaben mit veränderlichen Inhalten (wie Anzeigen) oder anwenderdefinierter Interaktivität zu versehen. Sie können HTML-Ansichten verwenden, um Dateitypen für HTML, PDF, Word, Excel®, PowerPoint®, RTF und andere anzuzeigen. Auf dem Ausgabegerät wird das WebKit Framework zur Wiedergabe der Inhalte verwendet. So fügen Sie einer App Studio Ausgabe eine HTML-Ansicht hinzu:

1 Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).

2 Markieren Sie den Rahmen, der den HTML-Inhalt enthalten soll.

3 Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **HTML-Seite**.




HTML Optionen

4 Geben Sie einen internen Namen für das Bild in das Feld **Objektname** ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt. (Dieser Schritt ist optional.)

5 Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen. (Dieser Schritt ist optional.)

6 Um den Speicherort des Inhaltes anzugeben, geben Sie seine URL in das Feld **URL** ein. Das ist auf folgende Arten möglich:

- Markieren Sie **Online** und geben Sie die URL einer Webseite (z. B. `http://www.quark.com`) ein. Die URL muss mit dem Namen eines Protokoll wie `http://` beginnen.
- Deaktivieren Sie **Online**, klicken Sie auf **Ordner auswählen**, markieren Sie den Ordner, der die gewünschten Inhalte enthält und geben Sie den Namen der Zieldatei in dem

Ordner ein (z. B. `index.html` oder `embedded.pdf`). Alle Inhalte dieses Ordners werden in die Ausgabe eingebettet.

7 Um den Inhalt mit transparentem Hintergrund darzustellen, markieren Sie **Transparenter Hintergrund**.

8 Um dem Anwender eine Interaktion mit den Inhalten zu ermöglichen, markieren Sie **Interaktion**.

9 Wenn der Content scrollbar sein soll, markieren Sie **Scrollbar**. Diese Einstellung sollte deaktiviert werden, wenn der Inhalt vollständig in den Rahmen passt, da sonst der Content mit Scroll-Elementen angezeigt wird, obwohl er nicht scrollbar ist.

10 Um dem Anwender ein Einzoomen auf den Inhalt zu ermöglichen, markieren Sie **Zoom zulassen**.

11 Um ein Bild auszuwählen, das angezeigt werden soll, wenn die Inhalte nicht verfügbar sind, klicken Sie auf das Register **Alternatives Bild** und anschließend auf **Datei** und wählen Sie eine Datei aus. Verwenden Sie den Schieber unten, um die Größe des Bildes anzupassen und ziehen Sie ein Rechteck zum Beschneiden von oben links nach unten rechts auf.

12 Wenn Sie dem Inhalt einen Ken Burns Effekt (pan-and-zoom) hinzufügen möchten, klicken Sie auf das Register **Ken Burns Effekt**.

- Markieren Sie **Ken Burns Effekt animieren**, um diese Funktion einzuschalten.
- Verwenden Sie das Feld **Verzögerung (ms)**, um festzulegen, nach welcher Verzögerung das Schwenken und Zoomen beginnen soll.
- Verwenden Sie das Feld **Dauer (ms)**, um die Dauer des Schwenkens und Zoomens festzulegen.
- Verwenden Sie das Dropdown-Menü **Amplitude (ms)**, um die maximale Variation (in Prozent) der Originalgröße festzusetzen.

13 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren der HTML-Ansicht zu beenden.

### Hinzufügen eines scrollbaren Layouts zu einer App Studio Ausgabe

Das Feature scrollbare Layouts ermöglicht es, einer Seite einer App Studio Ausgabe einen scrollbaren Bereich hinzuzufügen. Die Inhalte für den scrollbaren Bereich stammen aus einem anderen Layout (dem scrollbaren Layout). Wenn Sie ein scrollbares Layout eingerichtet haben, können Sie es mit beliebigen Inhalten füllen - z. B. mit einer langen Textpassage, einem großen Panoramabild oder einer Folge interaktiver Elemente. Anschließend können Sie das scrollbare Layout in mehreren Layouts einer Layoutfamilie verwenden. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Zum Verständnis von Layoutfamilien*".)

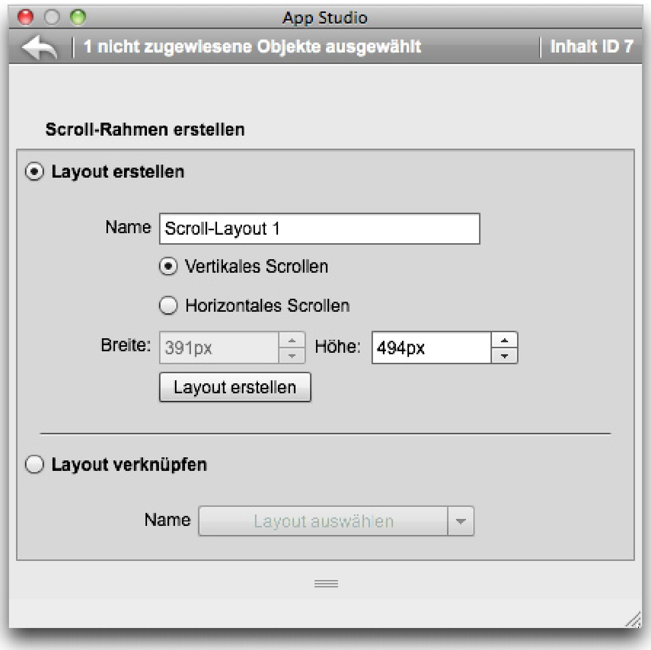
So richten Sie ein scrollbares Layout ein:

1 Navigieren Sie zu einem Layout, das Teil einer Layoutfamilie ist.

2 Ziehen Sie einen Bildrahmen auf, der Größe und Position des scrollbaren Bereichs vorgibt. Stellen Sie sicher, dass der Rahmen ausgewählt ist.

3 Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).

4 Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Scroll-Rahmen**. Die Einstellelemente für scrollbare Layouts werden in der Palette angezeigt.



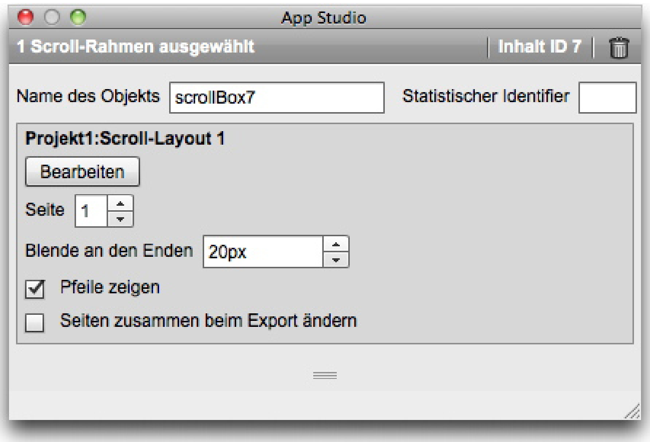

Scrollbares Layout, Einstellelemente

5 Wenn Sie ein neues Layout erstellen möchten, das als scrollbares Layout dienen soll, klicken Sie auf **Layout erstellen** und führen folgende Schritte aus:

- Geben Sie in das Feld **Name** einen Namen für das Layout ein.
- KlickenSie auf **Vertikales Scrollen** oder auf **Horizontales Scrollen**, um die Scrollrichtung vorzugeben.
- Um die Breite oder Höhe des scrollbaren Layouts festzulegen, geben Sie einen Wert in das Feld **Breite** oder **Höhe** ein. (Sie können diesen Wert nur für die Richtung angeben, in die das Layout scrollt.)
- Klicken Sie auf **Layout erstellen**. Ein neues Layout wird dem aktiven Projekt hinzugefügt und mit dem markierten Rahmen verknüpft.

6 In einigen Fällen kann der Wunsch bestehen, einen zweiten Rahmen mit demselben scrollbaren Layout zu verknüpfen. Wenn Sie ein vorhandenes Layout im aktiven Projekt als scrollbares Layout verwenden möchten, klicken Sie auf **Layout verknüpfen** und wählen den Namen dieses Layouts aus dem Dropdown-Menü. Die Scrollrichtung wird durch die Ausrichtung des Layouts bestimmt. Falls Seine Breite größer ist als die Höhe, scrollt es horizontal. Ist die Höhe jedoch größer als die Breite, scrollt es vertikal. Die Größe des ausgewählten Rahmens wird an das Layout angepasst.

7 Wenn Sie das scrollbare Layout mit dem Rahmen verknüpft haben, zeigt die Palette **App Studio** folgende sichtbaren Einstellelemente.




Scrollbares Layout, Einstellelemente

- Klicken Sie auf **Bearbeiten**, um das scrollbare Layout zu bearbeiten.
- Um die standardmäßig im Scrollrahmen angezeigte Seite zu ändern, modifizieren Sie den Wert im Feld **Seite**.
- Wenn Sie wünschen, dass die Enden des Scrollrahmens auf dem Gerät in den Hintergrund überblendet werden, markieren Sie **Blende an den Enden**.
- Wenn Sie wünschen, dass Rollbalken verdeutlichen, dass der Bereich gescrollt werden kann, markieren Sie **Pfeile zeigen**.
- Wenn das scrollbare Layout aus mehreren Seiten besteht und Sie möchten, dass diese Seiten zu einem langen, scrollbaren Element zusammengefügt werden, markieren Sie **Seiten beim Export verketten**. Wenn Sie diese Box nicht aktivieren, wird später ein "harter Übergang" zwischen den Seiten vorhanden sein.

Wenn Sie das scrollbare Layout mit dem Scrollrahmen verknüpft haben, wird die Größe des Rahmens in der nicht scrollenden Richtung fixiert. Wenn Sie die Größe des Rahmens in dieser Richtung ändern möchten, müssen Sie die Größe des mit dem Rahmen verbundenen Layouts ändern. Sie können jederzeit zu diesem Layout navigieren, indem Sie einen Control-Klick/Rechtsklick auf den Rahmen ausführen und **Composition Zones** > **Bearbeiten** wählen. Sie können dazu auch **Objekt** > **Composition Zones** > **Bearbeiten** wählen.

Wenn Sie unterschiedliche Teile eines scrollbaren Layouts in seinem Rahmen betrachten möchten, doppelklicken Sie mit dem **Bildinhaltswerkzeug** auf den Rahmen und klicken Sie und ziehen Sie den Inhalt des Objekts in den Rahmen.

### *Hinzufügen eines Markers zu einem scrollbaren Layout*

Ein scrollbares Layout kann Marker enthalten, kleine Rahmen, die Aktionen auslösen, wenn sie in das Sichtfeld hinein oder aus ihm heraus scrollen. Sie können beispielsweise eine Diashow erstellen, dann Marker in einem scrollbaren Layout verwenden, um das Dia zu wechseln, wenn unterschiedliche Teile der Story im scrollbaren Layout erscheinen.

So fügen Sie einem scrollbaren Layout Marker hinzu:

1 Erstellen Sie eine Bilder-Diashow oder eine Layout-Diashow.

2 Erstellen Sie auf derselben Seite ein scrollbares Layout.

3 Um das scrollbare Layout zu bearbeiten, markieren Sie es und wählen Sie **Objekt > Composition Zones > Bearbeiten**. Das scrollbare Layout wird in einem neuen Fenster angezeigt.

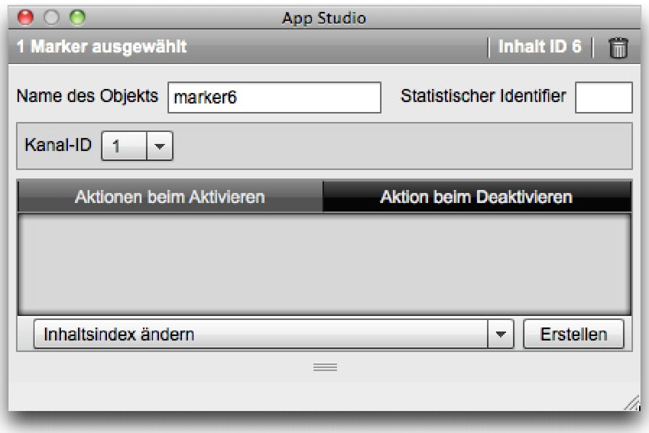
4 Ziehen Sie für jedes anzuzeigende Dia einen Rahmen auf und positionieren Sie ihn in der Nähe des Ortes im Layout, an dem das Dia angezeigt werden soll. Wenn Sie beispielsweise wünschen, dass die Diashow das Bild einer im Artikel erwähnten Person anzeigt, positionieren Sie den Rahmen in der Nähe des Ortes im Artikel, an dem die Person erwähnt wird.

➡ In einem scrollbaren Layout können mehrere Kanäle vorkommen, von denen jeder aus einer eigenen Reihe von Markerrahmen besteht. Die Markerrahmen des einen Kanals könnten einen Film steuern, während die Markerrahmen eines anderen Kanals steuern, welches Dia angezeigt wird. Wenn Sie mehrere Kanäle verwenden, könnten Sie erwägen, alle Rahmen eines Kanals mit derselben Hintergrundfarbe auszustatten, um eine bessere Unterscheidbarkeit zu erreichen.

5 Rufen Sie die Palette **App Studio** auf (Menü **Fenster**).

6 Markieren Sie einen Rahmen, aus dem ein Marker werden soll.

7 Klicken Sie in der Palette **App Studio** auf **Marker**. Die Einstellelemente für **Marker** werden in der Palette angezeigt.




Marker-Optionen

8 Geben Sie einen internen Namen für den Marker in das Feld **Objektname** ein. Dieser Name wird im Bereich **Liste interaktiver Objekte** unten in der Palette **App Studio** angezeigt.

9 Geben Sie einen eindeutigen Wert in das Feld **Statistischer Identifier** ein. Dieser Wert wird möglicherweise zukünftig verwendet, um das Nutzerverhalten nachzuverfolgen.

10 Wenn der Marker Teil eines Kanals ist, wählen Sie einen Kanal-Identifier aus dem Dropdown **Kanal-ID**.

11 Um festzulegen was geschieht, wenn das Markerobjekt ins Bild gescrollt wird oder sich auf dem Bildschirm an prominenterer Stelle befindet, als andere Marker desselben Kanals, klicken Sie auf **Aktionen wenn aktiv** und fügen Sie die entsprechende Aktion hinzu.

Um das in einer Diashow angezeigte Bild zu ändern, wählen Sie **Inhaltsindex ändern**. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer Aktion Inhaltsindex ändern*".

12 Um festzulegen was geschieht, wenn das Markerobjekt aus dem Bild gescrollt wird oder sich auf dem Bildschirm an weniger prominenter Stelle befindet, als andere Marker desselben Kanals, klicken Sie auf **Aktionen wenn inaktiv** und fügen die entsprechende Aktion hinzu.

Um das in einer Diashow angezeigte Bild zu ändern, wählen Sie **Inhaltsindex ändern**. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer Aktion Inhaltsindex ändern*".

13 Klicken Sie auf ein anderes Objekt oder auf einen leeren Bereich im Layout, um das Konfigurieren des Bildes zu beenden.

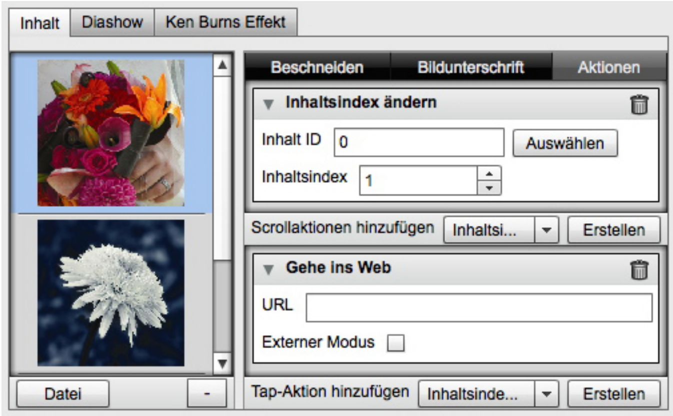
### Entfernen der Interaktivität von Objekten

Um die Interaktivität von einem Objekt zu entfernen, markieren Sie das Objekt und klicken auf **Interaktivität des Objekts entfernen** in der Palette **App Studio**. Das Objekt wird nicht gelöscht.

## Arbeiten mit Interaktivitäts-Aktionen

Mithilfe von Aktionen können Sie Objekten in einem Layout Interaktivität hinzufügen, das Sie später als App Studio App exportieren werden. Die verfügbaren Aktionen sind:

- **Inhaltsindex ändern**: Erlaubt das Ändern des in einer Diashow angezeigten Bildes.
- **Ins Web gehen**: Navigiert zu einer URL, wenn der Anwender das ausgewählte Objekt berühhrt. Die URL wird in einem Overlay angezeigt.
- **Gehe zu Seite**: Springt zu der von Ihnen festgelegten Seite, wenn der Anwender das ausgewählte Objekt berührt.
- **Popup zeigen**: Erlaubt das Erstellen eines Popup-Fensters, das eine Diashow, einen Film oder HTML-Inhalte anzeigt.
- **Vollbild zeigen**: Ein interaktives objekt übernimmt den kompletten Bildschirm.

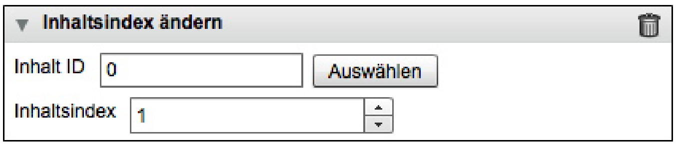



Auf eine Diashow angewendete Aktionen

### Erstellen einer Aktion Inhaltsindex ändern

Die Aktion **Inhaltsindex ändern** ermöglicht das Ändern des aktuell angezeigten Bildes in einer Diashow. So erstellen Sie eine Aktion **Inhaltsindex ändern**:

1 Wählen Sie **Inhaltsindex ändern** aus dem Dropdown-Menü **Aktion hinzufügen** und klicken Sie auf **Erstellen**.




Die Aktion **Inhaltsindex ändern**

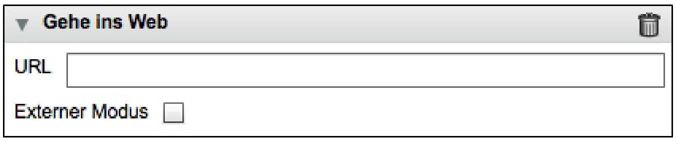
2 Um festzulegen, welche Diashow geändert werden soll, klicken Sie auf **Auswählen** und anschließend auf den Rahmen der gewünschten Diashow im Layout. Alternativ können Sie auch die Inhalts-ID des Rahmens der gewünschten Diashow in das Feld **Inhalt ID** eingeben. (Die Inhalts-ID finden Sie, wenn Sie den Rahmen der Diashow auswählen, in der rechten, oberen Ecke der Palette **App Studio**.)

3 Um das anzuzeigende Bild festzulegen, geben Sie es im Feld **Inhaltsindex** an. Beachten Sie, dass das erste Bild einer Diashow Bild 1 ist.

### Erstellen der Aktion Gehe ins Web

Die Aktion **Gehe ins Web** zeigt die Inhalte einer URL in einem Overlay, wenn Sie auf den Rahmen tippen, mit dem die Aktion verknüpft ist. Um eine Aktion **Gehe ins Web** zu erstellen, wählen Sie zunächst **Gehe ins Web** aus dem Dropdown-Menü **Aktion hinzufügen** und klicken anschließend auf **Erstellen**. Geben Sie nun die URL für die Aktion in das Feld **URL** ein.

➡ Die URL muss mit dem Namen eines Protokoll wie `http://` beginnen.




Die Aktion **Gehe ins Web**

Wenn die URL im Standard-Webbrowser des Gerätes angezeigt werden soll, markieren Sie **Externer Modus**.

### Erstellen der Aktion Gehe zu Seite

Die Aktion **Gehe zu Seite** springt zu einer anderen Seite einer Ausgabe. Um eine Aktion **Gehe zu Seite** zu erstellen, wählen Sie zunächst **Gehe zu Seite** aus dem Dropdown-Menü **Aktion hinzufügen** und klicken anschließend auf **Erstellen**. Geben Sie anschließend die absolute Seitenzahl der Zielseite in das Feld **Seitenindex** ein.




Die Aktion **Gehe zu Seite**

➡ Um die absolute Seitenzahl der Zielseite zu ermitteln, Wahl-klicken/Alt-klicken Sie auf das Seitensymbol in der Palette **Seitenlayout** (Menü **Fenster**).

Wenn Sie die Seitenzahl einer Seite eingeben, die noch nicht vorhanden ist, wird das Feld **Seitenindex** rot hervorgehoben.

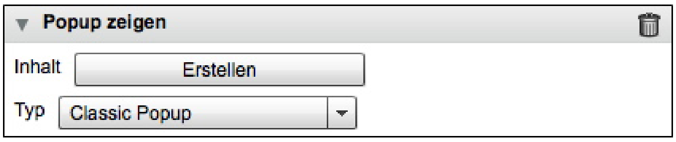
Um zu einer Seite in einem anderen Layout zu springen, geben Sie die Nummer des Layouts gefolgt von einem Bindestrich und der Nummer der Seite ein. Um zur neunten Seite des dritten Layouts zu springen, geben Sie also 3-9 ein. (Layout 1 ist das im ersten Layout-Tab dargestellte Layout.) Unter Verwendung dieses Verfahrens können Sie in scrollbaren Layouts ein Inhaltsverzeichnis anlegen.

➡ Wenn Sie die Position einer Seite ändern, die Ziel einer Aktion **Gehe zu Seite** ist, müssen Sie auch die Seitenzahl in der Aktion **Gehe zu Seite** ändern. Wenn Sie z. B. Seite 20 so verschieben, dass sie zur Seite 18 wird, müssen Sie alle Aktionen **Gehe zu Seite**, die auf Seite 20 als Ziel verweisen, so ändern, dass sie auf Seite 18 zeigen.

### Erstellen eines Popup

Die Aktion **Popup zeigen** erlaubt das Erstellen eines Popup, das eine Diashow, einen Film, eine HTML-Seite, PDF oder andere Inhalte anzeigt. So erstellen Sie in einer App Studio Ausgabe ein Popup:

1. Erstellen Sie mithilfe des Dropdown-Menüs **Aktion hinzufügen** eine Aktion **Popup zeigen**. Dieses Dropdown-Menü ist in der Palette **App Studio** überall dort verfügbar, wo eine Aktion mit etwas anderem verknüpft werden kann.



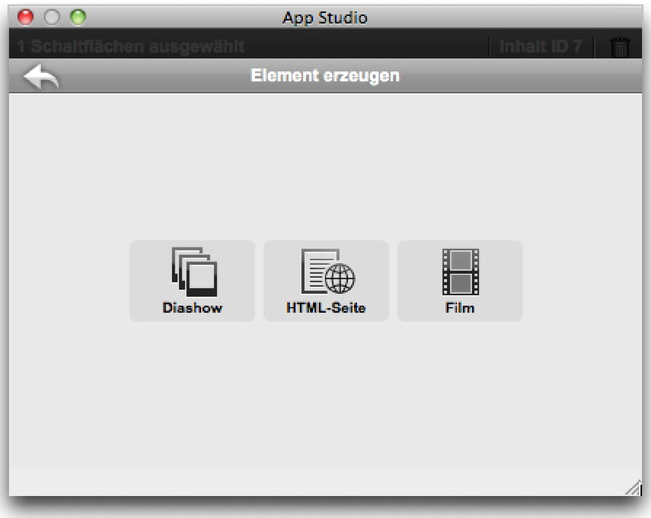

Neue Aktion **Popup zeigen**

2 Wählen Sie eine Option aus dem Dropdown-Menü **Typ**:

- **Klassisches Popup** erzeugt ein Popup-Fenster mit einem Rand.
- **Zentriertes Popup** erzeugt ein Popup-Fenster in der Mitte des Bildschirms, umrandet von einem abgetönten Hintergrund.
- **Vollbild-Popup** erzeugt ein Popup-Fenster, das den gesamten Bildschirm ausfüllt.

Der Anwender kann ein Popup-Fenster durch Tippen außerhalb des Fensters beenden.

3 Klicken Sie auf **Anlegen**. Der Bildschirm **Element erzeugen** wird in der Palette **App Studio** angezeigt.




Der Bildschirm **Element erzeugen**

4 Klicken Sie auf **Diashow**, um eine Popup-Diashow zu erstellen, auf **HTML-Seite** um eine Popup-HTML-Ansicht zu erzeugen oder **Movie**, um einen Popup-Film anzulegen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Hinzufügen einer Bilder-Diashow zu einer App Studio Ausgabe*", "*Hinzufügen einer HTML-Ansicht zu einer App Studio Ausgabe*" und "*Hinzufügen eines Films zu einer App Studio Ausgabe*".

5 Geben Sie Pixelwerte in die Felder **Breite** und **Höhe** oben in der Palette ein, um die Größe des Popups festzulegen.

Nachdem Sie mit der Arbeit an der Popup-Diashow oder der HTML-Seite begonnen haben, die Sie hinzufügen möchten, können Sie zu der zugehörigen Aktion zurückkehren, indem Sie auf klicken.

### Erstellen einer Aktion Vollbild zeigen

Die Aktion **Vollbild zeigen** zeigt das Zielobjekt im Vollbildmodus an.

➡ Die Aktion **Vollbild zeigen** funktioniert nicht mit Soundobjekten.

Um eine Aktion **Vollbild zeigen** zu erstellen, wählen Sie zunächst **Vollbild zeigen** aus dem Dropdown-Menü **Aktion hinzufügen** und klicken anschließend auf **Erstellen**. Um das Zielobjekt anzugeben, klicken Sie auf **Auswählen** und anschließend auf ein interaktives Objekt oder geben Sie die Content-ID des Objekts in das Feld Content-ID ein. (Die Content-ID wird oben in der Palette App Studio angezeigt, wenn das Objekt ausgewählt ist.)




Die Aktion **Vollbild zeigen**

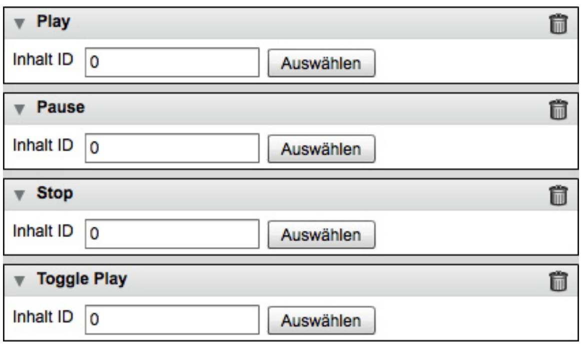
### Erstellen der Aktionen Abspielen, Anhalten, Stop und Abspielen umschalten

Die Aktionen **Abspielen**, **Anhalten**, **Stop** und **Abspielen umschalten** ermöglichen es, Einstellelemente zu erstellen, die Filme und Audios starten und stoppen.

➡ Diese Aktionen funktionieren nur mit Film- und Sound-Objekten.

- Die Aktion **Abspielen** startet einen Film oder Sound vom Anfang an.
- Die Aktion **Anhalten** stoppt einen Film oder einen Sound. Wenn Sie eine Aktion Abspielen nach einer Aktion Anhalten ausführen, wird das Abspielen des Films oder des Sounds an derselben Stelle wieder aufgenommen.
- Die Aktion **Stop** stoppt einen Film oder einen Sound. Wenn Sie eine Aktion Abspielen nach einer Aktion Stop ausführen, werden Film oder Sound vom Anfang an abgespielt.
- Die Aktion **Abspielen umschalten** hält einen gerade spielenden Film oder Sound an und nimmt das Abspielen eines angehaltenen Films oder Sounds wieder auf.

Um eine dieser Aktionen zu erstellen, wählen Sie zunächst ihren Namen aus dem Dropdown-Menü **Aktion hinzufügen** und klicken anschließend auf **Erstellen**. Um das Zielobjekt anzugeben, klicken Sie auf **Auswählen** und anschließend auf ein interaktives Objekt oder geben Sie die Content-ID des Objekts in das Feld Content-ID ein. (Die Content-ID wird oben in der Palette App Studio angezeigt, wenn das Objekt ausgewählt ist.)




Die Aktionen **Abspielen**, **Anhalten**, **Stop** und **Abspielen umschalten**

## Erstellen von Seitenstapeln

Mithilfe der Seitenstapel-Funktion organisieren Sie Inhaltsabschnitte in "Stapel" von Seiten. Auf dem iPad kann der Benutzer eine horizontale Zeile mit Miniaturen anzeigen, von denen jede für einen Inhaltsabschnitt steht (z. B. für einen Artikel einer Zeitschrift). Unter jeder Miniatur befindet sich eine scrollbare vertikale Liste mit Seitenminiaturen.




Seitenstapel

In der Vollbildansicht erlaubt es das Seitenstapel-Design dem Anwender, durch horizontales Wischen den Artikel zu wechseln und durch vertikales Wischen die Artikel zu lesen.

Um eine App Studio Ausgabe mit Seitenstapeln zu strukturieren, müssen Sie Ihr Layout in Abschnitte einteilen, von denen jeder für die erste Seite eines Seitenstapels steht. Darüber hinaus müssen Sie die Nummer für den Start des Abschnittes auf die absolute Seitenzahl seiner Seite festlegen.

Gehen Sie folgendermaßen vor:

1. Führen Sie in der Palette **Seitenlayout** einen Wahl-Klick/Alt-Klick auf die Seite aus, auf der Sie sich befinden. Die absolute Seitenzahl der Seite wird unten in der Palette mit einem vorangestellten + angezeigt.
2. Wählen Sie **Seite** > **Abschnitt** und geben Sie die absolute Seitenzahl aus der Palette **Seitenlayout** in das Feld **Nummer** ein.
3. Klicken Sie auf **OK**.
4. Wiederholen Sie diese Schritte für alle Seiten, die als Startseite eines Seitenstapels dienen sollen.
5. Stellen Sie beim Export des Layouts sicher, dass Sie Seitenstapel in der Dialogbox **AVE Optionen** aktivieren. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einstellen der Exportoptionen für App Studio Ausgaben*".

## Die Verwendung beider Ausrichtungen

Wenn Sie im AVE-Mag Format veröffentlichen möchten, können Sie Ihre Ausgabe in der horizontalen und der vertikalen Ausrichtung unterschiedlich darstellen lassen. Dazu müssen Sie ein **App Studio** Layout anlegen, das dann automatisch in demselben Projekt zwei Layouts erstellt: eines für die horizontale und eines für die vertikale Betrachtung.

Um einem QuarkXPress Projekt ein Layout hinzuzufügen, wählen Sie **Layout** > **Neu** und anschließend **App Studio** aus dem Menü Art des Layouts. Klicken Sie anschließend auf OK. QuarkXPress erzeugt automatisch ein Layout für die horizontale und eines für die vertikale Betrachtung.

### Synchronisieren von Inhalten für unterschiedliche Ausrichtungen

Die in diesem Abschnitt beschriebenen Befehle erlauben das Synchronisieren des Inhaltes einer Seite für die unterschiedlichen Layouts einer Layoutfamilie. Wenn Sie zum Beispiel auf Seite 2 eines vertikalen Layouts für das iPad ein Inhaltsverzeichnis erstellen, können Sie mithilfe der hier beschriebenen Befehle dieses Inhaltsverzeichnis automatisch in mehrfach genutzte Inhalte umwandeln und es auf Seite 2 des horizontalen Layouts für das iPad und/oder des vertikalen Layouts für das Galaxy Tab kopieren. Der Inhalt muss in den anderen Layouts möglicherweise neu positioniert und in seiner Größe verändert werden, aber diese Befehle automatisieren den Prozess, mit dem Sie Inhalte in die entsprechenden Seiten der einzelnen Geräte und in unterschiedliche Ausrichtungen bringen und sie tragen dazu bei, dass Inhalte auf allen Seiten, auf denen sie erscheinen, konsistent sind.

➡ Weitere Informationen zu mehrfach genutzten Inhalten finden Sie unter "Arbeiten mit mehrfach genutzten Inhalten" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*. Um zu verstehen, wie die unten beschriebenen Befehle funktionieren, müssen Sie zunächst verstehen, wie mehrfach genutzte Inhalte funktionieren.

**Objekt** > **In andere Layouts kopieren**: Dieser Befehl wandelt alle ausgewählten Rahmen in mehrfach genutzte Inhalte um und platziert Kopien dieser Rahmen auf derselben Seite anderer Layouts der Layoutfamilie. Mit dem Untermenü dieses Befehls können Sie die Art und Weise präzisieren, mit der dies geschieht:

- **Gleiche Position**: Setzt die Kopien, wenn möglich, in dieselbe Position relativ zur linken, oberen Ecke der Seite. Diese Option kopiert Objekte in alle anderen Layouts der Layoutfamilie.
- **Relative Positionierung verwenden**: Setzt die Kopien in dieselbe Position relativ zur Seitengröße und zum Gesamtumriss. Diese Option kopiert Objekte in alle anderen Layouts der Layoutfamilie.

## Einstellen der Seite mit der Inhaltsübersicht

Wenn Sie planen, eine Ausgabe im AVE-Mag Format zu exportieren, können Sie festlegen, welche Seite das Inhaltsverzeichnis enthält. Wenn der Anwender die Ausgabe betrachtet, kann er durch einmaliges Antippen oben eine Leiste mit einer

Inhalts-Schaltfläche aufrufen und diese dann antippen, um die entsprechende Inhalts-Übersichtsseite aufzusuchen.

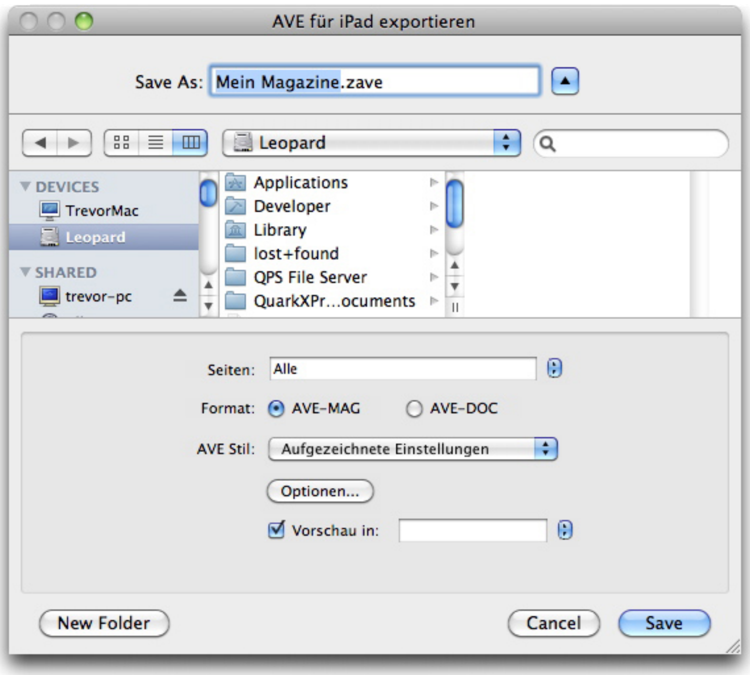
Um festzulegen, welche Seite das Inhaltsverzeichnis enthalten soll, wählen Sie **Layout > AVE Inhaltsseite**, geben die absolute Seitenzahl in das Feld **Inhaltsseite #** ein und klicken auf **OK**.

## Prüfen der Verwendung von Digital Publishing Assets

Um sehen zu können, welche Assets in der Blio und App Studio Interaktivität des aktiven Layouts verwendet werden, rufen Sie den Bereich **Digital Publishing** der Dialogbox **Verwendung** auf (Menü **Hilfsmittel**). Wie der Bereich **Bilder** für Bilder listet der Bereich **Digital Publishing** die Seitenzahlen für alle Assets des digitalen Publishing im Layout auf (ein Kreuzsymbol oder PB bedeutet Montagefläche). Außerdem ist eine Spalte **Art** vorhanden, die den Assettyp anzeigt und eine Spalte **Quelle** gibt an, ob das Asset eine Datei oder ein Ordner ist. Wenn Sie weitere Informationen zu dem gewählten Asset wünschen, erweitern Sie unten den Bereich **Weitere Informationen**.

## Exportieren einer App Studio Ausgabe

Um eine App Studio Ausgabe zu exportieren, wählen Sie **Ablage/Datei** > **Export** > **Layout als AVE**. Die Dialogbox **AVE für iPad exportieren** wird angezeigt.




Die Dialogbox **AVE für iPad exportieren**

Geben Sie einen Namen für die zu exportierende .zave Datei in das Feld **Sichern unter** ein. Um Probleme mit dem App Studio Publishing Portal zu vermeiden, verwenden Sie einen Namen, der weder Leerzeichen noch Sonderzeichen enthält.

Verwenden Sie das Feld **Seiten**, um die Seiten festzulegen, die in die Ausgabe übernommen werden. Beachten Sie, dass Sie nur eine einzelne Seite oder einen einzelnen Seitenbereich wie `5-10` eingeben können.

Verwenden Sie die Einstellelemente für das **Format**, um festzulegen, ob Sie im AVE-Mag oder im AVE-Doc Format exportieren möchten. Weitere Informationen zu diesen Optionen finden Sie unter *Zum Verständnis von App Studio*.

Das Dropdown-Menü **AVE Stil** ermöglicht die Auswahl eines AVE Ausgabestils. (Weitere Informationen finden Sie unter "Arbeiten mit Ausgabestilen" in Ihrer *Anleitung zu QuarkXPress*.) Um für diese Projektdatei die zuletzt verwendeten Einstellungen erneut zu benutzen, wählen Sie **Aufgezeichnete Einstellungen**.

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Optionen** klicken, wird die Dialogbox **AVE Optionen** aufgerufen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einstellen der Exportoptionen für App Studio Ausgaben*".

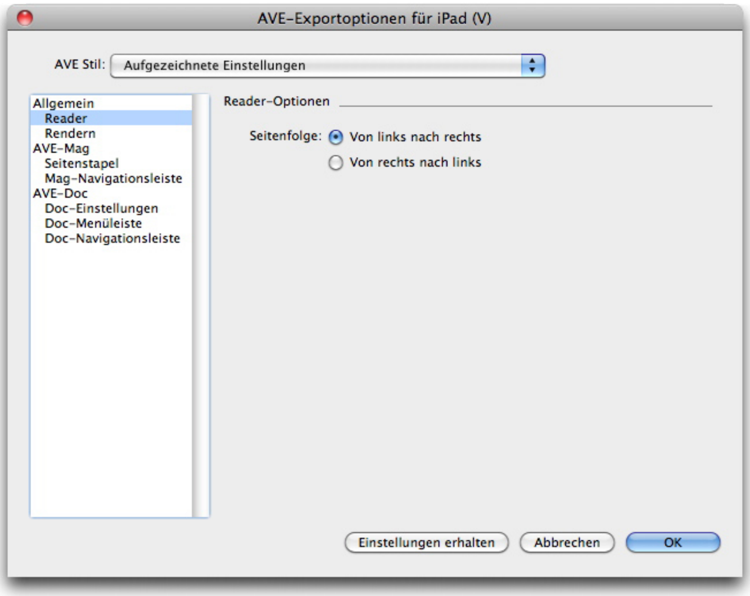
Wenn Sie direkt nach dem Export im Quark App Studio Issue Previewer auf Ihrem iPad eine Vorschau der Ausgabe ansehen möchten, starten Sie die App auf Ihrem iPad, markieren **Vorschau in** und geben die Upload-URL für Ihr iPad oder Ihre Instanz des iOS Simulators an (ohne das Präfix `http://`). (Weitere Informationen finden Sie unter "*Testen einer App Studio Ausgabe*".)

Klicken Sie anschließend auf **Sichern**. QuarkXPress exportiert zwei Dateien:

- Die Ausgabedatei (.zave).
- Die Manifest-Datei (.zavem) der Ausgabe. Sie benötigen diese Datei, wenn Sie vorhaben, die Ausgabe mithilfe des Quark App Studio Publishing Portals zu veröffentlichen (weitere informationen unter "*Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe*").

### Einstellen der Exportoptionen für App Studio Ausgaben

Wenn Sie auf die Schaltfläche **Optionen** in der Dialogbox **AVE für iPad exportieren** klicken, wird die Dialogbox **AVE Optionen** angezeigt. Diese Dialogbox erlaubt das Einstellen einer Vielzahl von Optionen für den AVE Export.




Die Dialogbox **AVE Optionen**

Im Bereich **Reader** stellen Sie ein, ob Seiten von links nach rechts oder von rechts nach links fließen.

Der Bereich **Rendern** enthält folgende Einstellelemente:

- **PDF Ausgabestil**: Ermöglicht das Einstellen des für das Erstellen der Ausgabe verwendeten PDF Ausgabestils.
- **JPEG-Qualität**: Ermöglicht das Einstellen der für das Erstellen der Ausgabe verwendeten JPEG-Qualität.
- **Geräteauflösung**: Ermöglicht das Einstellen der Auflösung des Ausgabegerätes.
- **Auflösung von Geräte-Ressource verwenden, falls verfügbar**: Erlaubt es, die in der Dialogbox **Neues Projekt** oder **Neues Layout** angegebene Geräteauflösung zu verwenden, anstatt eine bestimmte Auflösung anzugeben.
- **Einschließlich Seitenvorschau**: Falls Sie Seitenvoransichten einbinden, wächst die Dateigröße, das Umblättern wird jedoch beschleunigt.

Im Bereich **Seitenstapel** können Sie einstellen, ob Abschnitte in Seitenstapel umgewandelt werden sollen und wie der Stapel gegebenenfalls ausgerichtet sein soll.

Der Bereich **Mag-Navigationsleiste** erlaubt das Festlegen der Qualität und Größe horizontaler und vertikaler Navigationsleisten. (Nur für AVE-Mag Export.)

Im Bereich **Doc-Einstellungen** können Sie festlegen, wie Seiten angezeigt werden und ob das geführte Lesen aktiviert sein soll und das Snapping von Seite zu Seite einstellen oder festlegen, ob der Zoom aktiviert ist. (Nur AVE-Doc Export.)

Im Bereich **Doc-Menüleiste** stellen Sie die Anzeige der Menüleiste ein, die verfügbar wird, wenn der Endanwender auf die Ausgabe tippt. Sie können die Sichtbarkeit und Transparenz der Leiste, den Typ der Leiste, ihre Höhe und Farbe und die ih ihr vorhandenen Menüelemente festlegen. (Nur AVE-Doc Export.) Für die Menüelemente sind folgende Optionen verfügbar:

- **Art**: Ermöglicht die Auswahl des Menüelementtyps:

  - **Flexibles Leerzeichen**: Fügt ein flexibles Leerzeichen ohne assoziierten Befehl ein.
  - **Schließen**: Schließt die Ausgabe und kehrt zurück zur App.
  - **Einstellungen**: Ruft ein Popup-Menü auf, mit dem der Endanwender einstellen kann, wie die Seite angezeigt wird, wie sie einrastet, wie groß der maximale Zoom ist und ob ein Lesen-Menü enthalten sein soll.
  - **Hilfe**: Ruft die Hilfe für die App auf. Die Inhalte sind für alle App-Vorlagen individuell.
  - **Browser**: Ermöglicht dem Endanwender das Blättern durch die Miniaturbilder der Ausgabenseiten.
  - **Zusammenfassung**: Zeigt die Seite mit der Inhaltsübersicht. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Einstellen der Seite mit der Inhaltsübersicht*".)
  - **Label**: Ermöglicht das Hinzufügen eines Labels zur Menüleiste.
  - **Seitenbezeichner**: Fügt einen Seitenbezeichner in der Form (`Seite X / Gesamt`) hinzu
  - **Lesezeichen hinzufügen/entfernen**: Erlaubt es dem Endanwender, ein Lesezeichen hinzuzufügen, das auf die aktive Ausgabenseite zeigt. Gilt nur für AVE-Doc.
  - **Notiz hinzufügen/entfernen**: Erlaubt es dem Endanwender, der aktiven Ausgabenseite eine Notiz hinzuzufügen. Gilt nur für AVE-Doc.
  - **Lesezeichen und Notizen zeigen**: Zeigt alle Lesezeichen und Notizen der aktiven Ausgabe.
  - **Alle Seiten zeigen**: Zeigt alle Seiten der aktiven Ausgabe in einem Raster.
- **Titel**: Ermöglicht die Eingabe eines Titels für das Menüelement.
- **Farbe**: Erlaubt das Festlegen einer Farbe für den Titel.
- **Bild**: Ermöglicht das Anzeigen eines Bildes anstelle des Titels.
- **Bildhintergr.**: Ermöglicht das Festlegen eines Bildes zur Anzeige hinter dem Menüelement.

Sie können die Schaltflächen Plus (+) und Minus (-) verwenden, um Menüelemente hinzuzufügen oder zu entfernen.

Der Bereich **Doc-Navigationsleiste** ermöglicht es, die Darstellung der Navigationsleiste des Dokuments festzulegen. Diese wird am unteren Bildschirmrand angezeigt und erlaubt dem Anwender das bequeme Navigieren durch die Ausgabe. Es sind folgende Einstellmöglichkeiten vorhanden:

- **Keine**: Unterdrückt die Anzeige der Navigationsleiste.
- **Doppelseitenansicht**: Zeigt eine doppelseitenbasierte Navigationsleiste an.
  - **Immer sichtbar**: Wenn deaktiviert, kann der Endanwender die Navigationsleiste durch Tippen auf die Ausgabe aufrufen.
  - **Transluzent**: Wenn aktiviert, ist die Navigationsleiste durchscheinend.
  - **Höhe**: Erlaubt das Einstellen der Höhe der Navigationsleiste.

  - **Farbe**: Ermöglicht das Einstellen der Farbe des Randes um die Miniatur.
  - **Auswahl**: Klicken Sie auf **Miniatur verwenden**, um in der Navigationsleiste Seitenminiaturen anzuzeigen oder auf **Seitenzahl verwenden**, um Seitenzahlen anzuzeigen.
  - **Popup verwenden**: Markieren Sie diese Checkbox, um oberhalb der Navigationsleiste Popup-Seitenvoransichten anzuzeigen.
  - **Popup-Größe**: Ermöglicht das Festlegen der längsten Ausdehnung der Popup-Voransicht in Pixeln.
  - **Vollbildschaltfläche anzeigen**: Bietet eine Schaltfläche, die den Bildschirm mit einem Raster aus Seitenvoransichten füllt. Der Endanwender kann auf die Seite tippen, die er aufrufen möchte.
- **Stapelansicht**: Zeigt eine stapelbasierte Navigationsleiste für das Dokument an.
  - **Immer sichtbar**: Wenn deaktiviert, kann der Endanwender die Navigationsleiste durch Tippen auf die Ausgabe aufrufen.
  - **Stärke**: Ermöglicht das Einstellen der Breite der Stapelminiaturen in Pixeln.
  - **Höhe**: Ermöglicht das Einstellen der Höhe der Stapelminiaturen in Pixeln.
  - **Artikelabstand**: Erlaubt das Einstellen des Abstandes zwischen Artikeln in Pixeln.
  - **Seitenabstand**: Erlaubt das Einstellen des Abstandes zwischen Seiten in Pixeln.
  - **Scroll Deklaration**: Erlaubt die Einstellung der Scrollgeschwindigkeit der Seiten.

### Ersetzen von Ressourcen in exportierten App Studio Ausgaben

Eine App Studio Datei (.zave) ist eine .zip Datei mit einer anderen Dateinamensendung. Wenn Sie eine .zave Datei dekomprimieren, erhalten Sie Zugriff auf die Dateien, aus denen die Ausgabe besteht, darunter .jpg und .png Dateien. Es ist möglich, diese Ressourcen im Bedarfsfalle zu aktualisieren. Sie müssen dann jedoch eine neue Manifestdatei (.zavem) erstellen, die zur aktualisierten .zave Datei passt.

So aktualisieren Sie eine .zave Datei und erzeugen ein neues .zavem Manifest:

1. Ändern Sie die Dateinamenserweiterung .zave in `.zip`.
2. Entpacken (dekomprimieren) Sie die .zip Datei.
3. Aktualisieren oder ersetzen Sie Ressourcen nach Bedarf.
4. Komprimieren Sie den Inhalt des Ordners mit den Assets der Ausgabe zu einer .zip Datei.
5. Ändern Sie die Dateinamenserweiterung .zip in `.zave`.
6. Starten Sie die Quark Anwendung AVE Manifest Generator. Diese Datei befindet sich im Ordner "App Studio", den Sie im QuarkXPress Anwendungsordner finden. Das Fenster **AVE Manifest Generator** erscheint.




Das Fenster **AVE Manifest Generator** erscheint.

7 Ziehen Sie die neue .zave Datei in das Fenster. Es erscheint eine Dialogbox.

8 Klicken Sie auf **OK**. Die Manifest-Datei wird erzeugt. Diese Datei verfügt über denselben Dateinamen wie die .zave Datei, besitzt jedoch die Dateinamensendung `.manifest`. Es erscheint eine weitere Dialogbox.

9 Klicken Sie auf **OK**.

10 Ändern Sie die Dateinamensendung der Manifestdatei in `.zavem`.

Wenn Sie diese Datei mkit dem Quark App Studio Publishing Portal veröffentlichen, müssen Sie auch die neue .zave Datei hochladen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe*".

## Installieren des Quark App Studio Issue Previewer (Ausgaben-Betrachter)

Der Quark App Studio Issue Previewer erlaubt das Testen Ihrer App Studio Ausgaben unter Mac OS. Sie können diese App kostenlos vom Apple App Store auf Ihr iPad herunterladen oder sie auf Ihrem Mac installieren und im iOS Simulator ausführen. So installieren Sie den Quark App Studio Ausgaben-Betrachter auf Ihrem Mac:

1 Prüfen Sie, ob Xcode 4.0 oder neuer installiert ist.

2 Suchen Sie die Datei "Issue Previewer for iOS Simulator.zip" im Ordner "App Studio" auf.

➡ Diese Datei steht unter Mac OS und Windows zur Verfügung. Sie lässt sich jedoch nur mit Mac OS Computern ausführen.

3 Dekomprimieren Sie die zip Datei in diesem Ordner. Es wird ein Ordner mit einem Namen erzeugt, der aus einer langen Reihe von Zeichen besteht.

4 Kopieren Sie den dekomprimierten Ordner nach `[Festplatte]/Users/[Username]/Library/Application Support/iPhone Simulator/[iOS Version]/Applications`.

➡ Unter Mac OS 10.7 (und neuer) ist der Ordner "Library" standardmäßig nicht sichtbar. Um zu diesem Ordner zu navigieren, wählen Sie **Gehe** > **Gehe zu Ordner** im Finder, geben `~/Library` ein und klicken auf **Gehe**.

5 Starten Sie den iOS Simulator:

- Wenn Sie eine ältere Xcode Version als 4.3 installiert haben, navigieren Sie zu `[Festplatte]/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/Applications` und doppelklicken Sie auf die Datei "iOS Simulator".
- Wenn Sie Xcode 4.3 oder eine neuere Version besitzen, navigieren Sie zum Ihrem Ordner "Applications" (Programmordner), klicken Sie bei gedrückter Wahltaste auf die Datei "Xcode" und wählen Sie Paketinhalt zeigen. Navigieren Sie in dem angezeigten Fenster zu `Contents/Developer/Platforms/iPhoneSimulator.platform/Developer/Applications` und doppelklicken Sie auf die Datei "iOS Simulator".

6. Wählen Sie im iOS Simulator **Hardware** > **Gerät** > **iPad**.
7. Wischen Sie im iOS Simulator nach links, um den zweiten Bildschirm darzustellen, falls dies erforderlich ist, um das Symbol "Ausgabe-Betrachter" anzuzeigen.
8. Um zu prüfen, ob die Testapp korrekt installiert wurde, klicken Sie auf das Symbol "Ausgaben-Betrachter". Der Quark App Studio Ausgaben-Betrachter sollte nun ausgeführt werden.

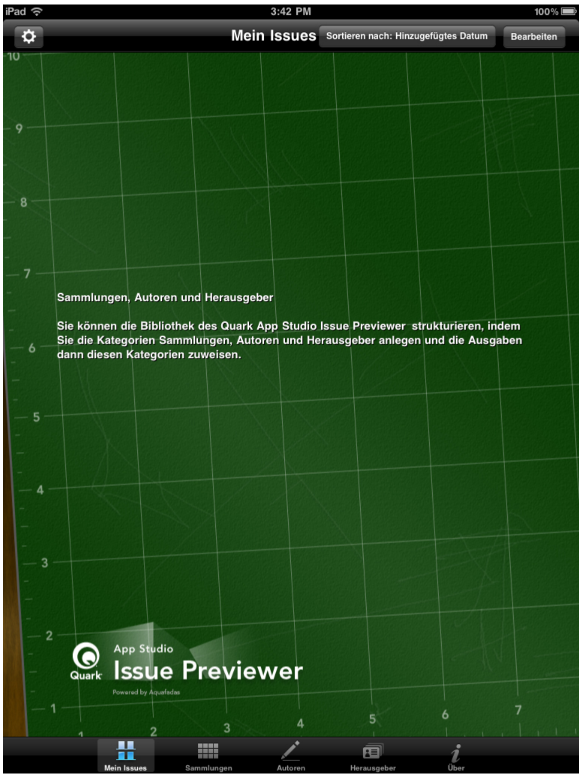
## Testen einer App Studio Ausgabe

Sie können eine App Studio Ausgabe mithilfe der App Quark App Studio Issue Previewer testen. Sie können diese App kostenlos aus dem Apple App Store herunterladen oder sie im iOS Simulator auf Ihrem Mac OS Computer ausführen. In jedem Falle müssen Sie die Ausgabe zur App hochladen.

So testen Sie eine App Studio Ausgabe (eine .zave Datei):

1. Exportieren Sie eine App Studio Ausgabe (eine .zave Datei). Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer App Studio Ausgabe*".
2. Wenn Sie den iOS Simulator verwenden möchten, stellen Sie sicher, dass die Test-App installiert ist. Eine Anleitung zur Installation des Quark App Studio Issue Previewers im iOS Simulator finden Sie unter "*Installieren des Quark App Studio Issue Previewer (Ausgaben-Betrachter)*".

   Wenn Sie Ihr iPad verwenden möchten, laden Sie den kostenlosen Quark App Studio Issue Previewer aus dem Apple App Store herunter.
3. Starten Sie die Quark App Studio Issue Previewer App.



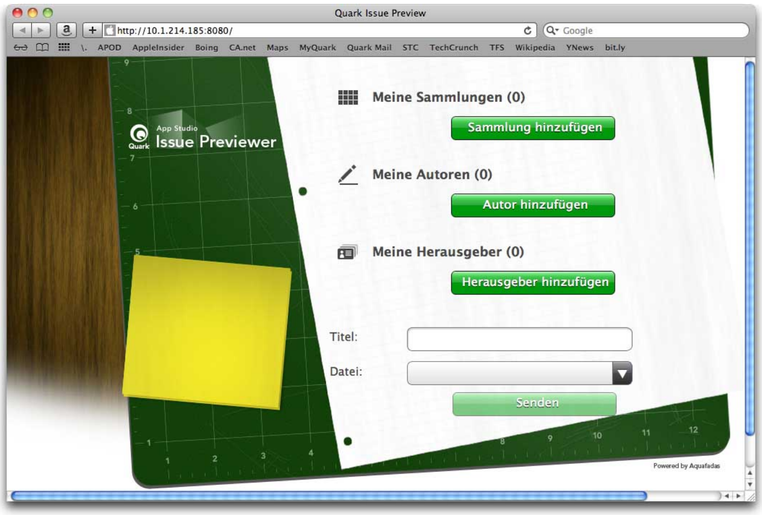

Bücherregal des Ausgaben-Betrachters

4 Tippen Sie auf die Schaltfläche oben links und stellen Sie **Übertragungen aktivieren** auf **EIN**. Die App zeigt eine URL an.




Upload-URL, angezeigt in der Ausgaben-Betrachter App

5 Starten Sie auf dem Computer, auf dem sich die .zave Datei befindet, einen Webbrowser und geben Sie die in der App angezeigte URL ein. Es erscheint eine Upload-Seite.




Upload-Seite für den Ausgaben-Betrachter

6 Geben Sie in das Feld **Titel** einen Namen für die Ausgabe ein.

7 Klicken Sie auf das Feld **Datei**, navigieren Sie zur .zave Datei und klicken Sie auf **Öffnen**.

8 Um eine Sammlung, einen Autor oder einen Herausgeber für die Ausgabe anzugeben, klicken Sie auf die entsprechende Schaltfläche.

9 Klicken Sie auf **Senden**. Die Ausgabe wird in das Bücherregal der App hochgeladen.

10 Tippen Sie einmal auf die Ausgabe und dann auf **Lesen**, um die Ausgabe zu betrachten.

- Um im iOS Simulator vom horizontalen in den vertikalen Modus umzuschalten, wählen Sie **Hardware** > **Links drehen** oder **Hardware** > **Rechts drehen**.
- Verwenden Sie die Pinch-Out-Geste, um im Layoutmodus zu zoomen. Im iOS Simulator zoomen Sie, indem Sie die Wahltaste gedrückt halten und auf die Ausgabe klicken und dann ziehen.
- Um von der Reflow-Ansicht in den Layout-Modus umzuschalten, verwenden Sie die Schaltflächen oben auf dem Bildschirm.

11 Wenn Sie die Ausgabe aus dem Bücherregal entfernen möchten, tippen Sie oben rechts auf die Schaltfläche **Bearbeiten** und auf das schwarze X in der Ecke der Ausgabe. Mit **Fertig** kehren Sie zum normalen Modus zurück.

# Erstellen einer App Studio App

Die App Studio Factory Anwendung macht es Ihnen leicht, Ihre individuellen iPad Apps zu erstellen und zu exportieren.

Alle App Studio Apps basieren auf einer App-Vorlage. Für die verschiedenen Arten von App Studio Apps stehen unterschiedliche App-Vorlagen zur Verfügung. Eine der Vorlagen erlaubt es zum Beispiel, eine Magazine-App zu erstellen, bei der die Kunden Ausgaben periodisch herunterladen können und eine andere Vorlage ermöglicht es, ohne die Option auf den Kauf weiterer Ausgaben eine einzelne Ausgabe in die App einzubetten.

Sie können jede gewünschte App-Vorlage zum Testen verwenden, müssen jedoch eine App-Vorlagenlizenz erwerben, bevor Sie sie zum Aufbau Ihrer fertigen App für das Einreichen im App Store verwenden. Vor dem Kauf Ihrer App-Vorlage können die von Ihnen erstellten App Studio Apps lediglich Testausgaben anzeigen und das nur auf iPads und Instanzen von iOS Simulator, die beim App Studio Publishing Portal registriert sind.

Weitere Informationen finden Sie unter "*Registrieren von Geräten im App Studio Publishing Portal*" und "*Erwerben einer App Studio App-Vorlagenlizenz*".

➡ Sie können auch mithilfe des App Studio Frameworks Ihre individuellen App Studio Apps entwickeln.

## Registrieren von Geräten im App Studio Publishing Portal

Bevor Sie Ihre App Studio App im iOS Simulator oder auf einem iPad testen können, müssen Sie die Instanz Ihres iOS Simulators und Ihre iPads im App Studio Publishing Portal registrieren. Dafür gibt zwei unterschiedliche Möglichkeiten.

### Registrieren mi dem Quark App Studio Ausgaben-Betrachter

So registrieren Sie ein Gerät oder eine Instanz des iOS Simulators mithilfe des Quark App Studio Ausgaben-Betrachters:

1. Starten Sie die App auf dem iPad oder im iOS Simulator. Weitere Informationen finden Sie unter "*Installieren des Quark App Studio Issue Previewer (Ausgaben-Betrachter)*".
2. Klicken Sie auf das Register **Tester**.
3. Geben Sie Ihr App Studio Publishing Portal Login und das Passwort an.

4 Klicken Sie auf **Verbinden**.

Nachdem Sie ein Gerät oder eine Instanz des iOS Simulators im App Studio Portal registriert haben, können Sie damit Ihre App Studio App und Ausgaben testen.

### Registrieren im App Studio Publishing Portal

So registrieren Sie ein Gerät mithilfe des App Studio Publishing Portals:

1 Gehen Sie zu *http://appstudio.quark.com* und melden Sie sich an.

2 Klicken Sie auf **Profil**. Der Bildschirm **Profil** wird angezeigt.

3 Klicken Sie auf **Geräte testen**. Der Bereich **Geräte testen** wird angezeigt.

4 Klicken Sie auf **Gerät hinzufügen**, geben Sie die UDID Ihres iPad ein, klicken Sie auf das Apple Symbol unter **Plattform** und klicken Sie auf **Hinzufügen**. (Weitere Informationen finden Sie unter *http://support.apple.com/kb/HT4061*.)

5 Klicken Sie auf **Aktualisieren**.

Nachdem Sie ein Gerät im App Studio Portal registriert haben, können Sie es verwenden, um Ihre App Studio App und Ausgaben zu testen.

## Erstellen einer App Studio App

Im Allgemeinen läuft die Erstellung App Studio App folgendermaßen ab:

1 Erstellen der Ressourcen für die App. Hier handelt es sich um die Bilddateien, die jeder App ihren unverwechselbaren Charakter verleihen.

2 Erstellen der App mit App Studio Factory.

Im Folgenden werden beide oben erwähnten Schritte im Detail beschrieben.

➡ App Studio Factory befindet sich bei Mac OS und Windows im Anwendungsordner. App Studio Factory lässt sich jedoch nur mit Mac OS Computern ausführen.

### Vorbereitung des Einreichens einer App Studio App bei Apple

Die allgemeine Vorbereitung des Einreichens einer App Studio App bei Apple gestaltet sich folgendermaßen:

1 Erstellen Sie Ihren Apple iOS Developer Account.

2 Ermitteln Sie die Device ID Ihres iPads

3 Erstellen Sie Ihr iOS Development Certificate

4 Registrieren Sie Ihr iPad, damit Sie darauf testen können.

5 Erstellen Sie eine App ID

6 Erstellen Sie ein Development Provisioning Profile.

7 Erstellen Sie ein App Store Distribution Provisioning Profile.

8 Erstellen Sie eine App-Beschreibung.

Im Folgenden wird dieser Prozess näher erläutert. Weitere Informationen finden Sie im iTunes Connect Developer Guide, der für Apple Developer unter *itunesconnect.apple.com* zur Verfügung steht.

### *Erstellen Ihres Developer Accounts*

Bevor Sie fortfahren können, müssen Sie einen Apple iOS Developer Account einrichten. Gehen Sie dazu folgendermaßen vor:

1 Gehen Sie zu *http://developer.apple.com/programs/ios/* und klicken Sie auf **Enroll Now**.

2 Klicken Sie auf **Continue** und führen Sie die Anleitung am Bildschirm durch. Wenn Sie gefragt werden, ob Sie sich als Einzelperson oder als Unternehmen anmelden möchten, treffen Sie die entsprechende Wahl.

3 Gehen Sie auf *itunesconnect.apple.com*, klicken Sie auf **Contracts, Tax, and Banking** und treten Sie in einen iOS® Paid Applications Contract mit Apple ein. Wenn Sie vorhaben, Ihre App oder Ausgaben vom Kunden bezahlen zu lassen, muss dieser Vertrag inklusive gültiger Bankdaten wirksam sein, bevor Sie Ihre App im Apple App Store einreichen.

### *Ermitteln der Device ID Ihres iPads*

Um Ihre App auf dem iPad testen zu können, müssen Sie seine Gerätenummer, die Device ID, angeben (auch: UDID). Eine Möglichkeit dazu bietet der Issue Previewer (Weitere Informationen finden Sie unter "*Registrieren mi dem Quark App Studio Ausgaben-Betrachter*"). Hier ist eine weitere Möglichkeit, wie Sie Ihre iPad UDID erhalten können:

1 Verbinden Sie Ihr iPad mit Ihrem Computer.

2 Starten Sie iTunes 7.7 oder neuer.

3 Wählen Sie das iPad in iTunes aus.

4 Klicken Sie auf das Label **Seriennummer**. Das Label ändert sich in **Identifier (UDID)**.



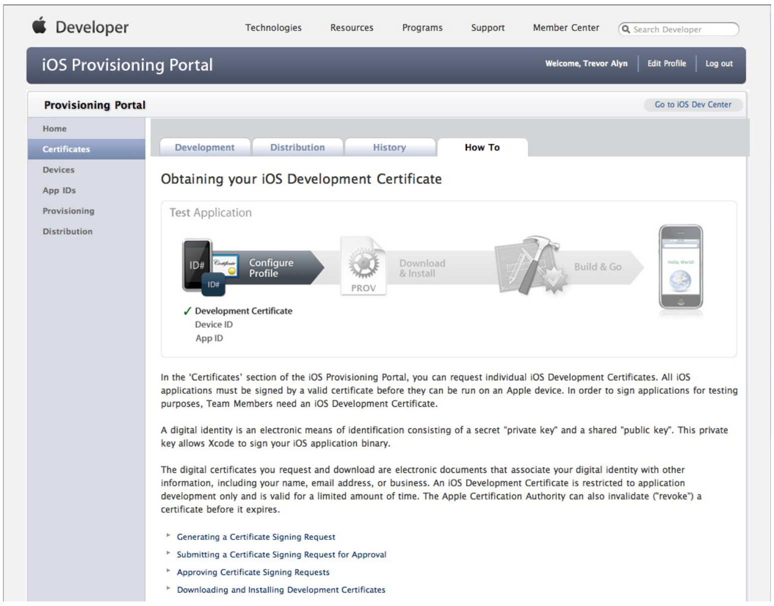

5 Drücken Sie Befehl+C, um die Device ID in die Zwischenablage zu kopieren.

6 Setzen Sie die Device ID in eine Textdatei ein. Es handelt sich um eine sehr lange Codenummer mit Zahlen und Kleinbuchstaben, jedoch ohne Bindestriche oder ähnliche Zeichen.

### *Erstellen Ihres iOS Development Certificate*

Sie müssen ein iOS Development Certificate besitzen, um Apps zu entwickeln und auf einem iPad zu testen. So erstellen Sie dieses Zertifikat:

1. Gehen Sie zu *http://developer.apple.com/devcenter/ios/* und melden Sie sich an.
2. Klicken Sie unter **iOS Developer Program** in der Seitenleiste auf **iOS Provisioning Portal**.
3. Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Certificates**.
4. Klicken Sie auf das Register **How To**. Der Bildschirm **Obtaining your iOS Development Certificate** wird angezeigt.

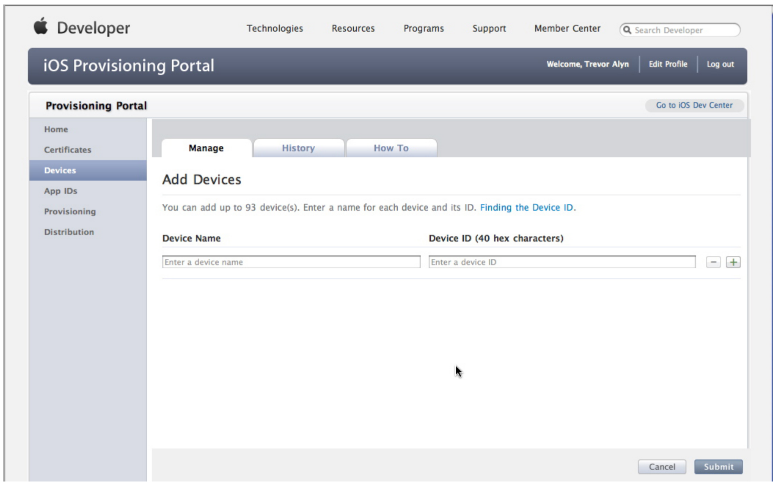



5. Führen Sie die Anweisungen aus, einschließlich der Anweisungen unter **Generating a Certificate Signing Request, Submitting a Certificate Signing Request for Approval, Approving Certificate Signing Requests** und **Downloading and Installing Development Certificates**.

### *Registrieren von Geräten*

Apps können - bis sie im App Store erscheinen - nur auf Geräten ausgeführt werden, auf denen sie dafür registriert sind. So registrieren Sie Ihr iPad zum Testen:

1. Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Geräte**.
2. Klicken Sie auf **Geräte Hinzufügen**. Der Bildschirm **Geräte hinzufügen** wird angezeigt.




3 Geben Sie in das Feld **Gerätename** einen Namen für Ihr iPad ein (z. B. "Brittas iPad") und fügen Sie die UDID des iPad in das Feld **Device ID** ein.

4 Um ein weiteres Gerät hinzuzufügen, klicken Sie auf die Schaltfläche + rechts des Feldes **Device ID**.

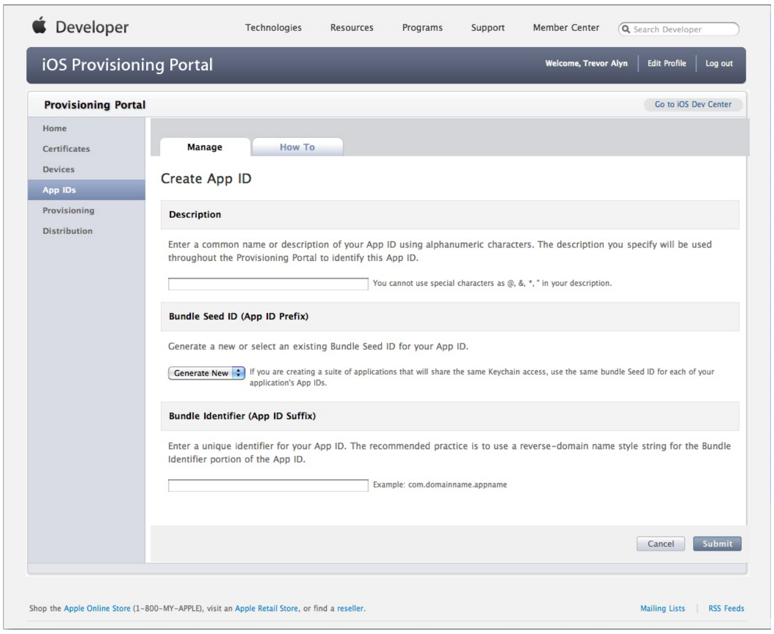
5 Klicken Sie auf **Absenden**.

### *Erstellen einer App ID*

Jede App muss eine nur einmal vorkommende App ID besitzen. So erzeugen Sie Ihre App ID:

1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **App IDs**. Der Bildschirm **App IDs** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Neue App ID**. Der Bildschirm **App ID erstellen** wird angezeigt.




3 Geben Sie den Namen Ihrer App in das Feld **Beschreibung** ein. Beachten Sie, dass dies NICHT der Name ist, der für die App im App Store angezeigt wird.

4 Lassen Sie das Dropdown-Menü **Bundle Seed ID (App ID Prefix)** auf **Generate New** eingestellt.

5 Geben Sie in das Feld **Bundle Identifier (App ID Suffix)** einen eindeutigen Identifier für ihre App im Format `com.[name ihrer organisation].[name ihrer app]` ein. Wenn die App beispielsweise für 123 Productions erstellt wird, könnte der Bundle Identifier `com.123productions.123magazine` lauten.

➡ Bei Bundle IDs werden Klein- und Großschreibung unterschieden.

6 Klicken Sie auf **Absenden**.

### *Einrichten für Push-Benachrichtigungen*

Sie können Push-Benachrichtigungen verwenden, um Ihre Kunden darüber zu informieren, wenn eine neue Ausgabe Ihrer Publikation verfügbar wird.

➡ Dies muss vor der Erstellung von Provisioning Profiles geschehen. (Weitere Informationen hierzu finden Sie in den beiden nachfolgenden Themen.)

Das Einrichten für Push-Benachrichtigungen:

1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **App IDs**. Der Bildschirm **App IDs** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf den Namen der App, für die Sie Benachrichtigungen aktivieren möchten. Der Bildschirm **Configure App ID** wird angezeigt.

3 Markieren Sie **Enable for Apple Push Notification Service**.

4 Klicken Sie auf die Schaltfläche **Configure** für **Production Push SSL Certificate**. (Ein Development Push SSL Certificate ist nicht erforderlich.) Der Bildschirm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** erscheint.

5 Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Sie werden aufgefordert, ein Certificate Signing Request zu erzeugen, es im Bildschirm **Apple Push Notification Service SSL Certificate Assistant** hochzuladen und ein Apple Push Notification Service SSL Certificate herunterzuladen. Diese Datei trägt einen Namen wie "aps_production_identity.cer".

6 Doppelklicken Sie auf das Zertifikat, um es zu installieren.

7 Starten Sie die Anwendung Keychain Access (Anwendungen > Hilfsmittel) und klicken Sie in der Liste links auf **My Certificates**. Eine Liste der Zertifikate wird angezeigt.

8 Erweitern Sie das Zertifikat **Apple Production iOS Push Services**. Es wird ein Schlüsselsymbol angezeigt.

9 Markieren Sie **Apple Production iOS Push Services** und die Zeile mit dem Schlüsselsymbol.

10 Führen Sie einen Control-Klick auf die beiden markierten Zeilen aus und wählen Sie **2 Objekte exportieren**. Sichern Sie anschließend die Objekte im Format Personal Information Exchange (.p12) unter dem Dateinamen `server_cerificates_bundle_sandbox.p12`. Geben Sie kein Passwort ein. Wenn eine Dialogbox Sie darüber informiert, dass Keychain Access einen Key exportieren

möchte, geben Sie Ihr Anmeldepasswort ein und klicken auf **Zulassen**. (Dies müssen Sie unter Umständen zwei Mal durchführen.)

11 Legen Sie die Datei `server_certificates_bundle_sandbox.p12` in einem mit "temp" benannten Ordner ab.

12 Starten Sie die Terminal-Anwendung (Anwendungen > Hilfsmittel). Es erscheint ein **Terminal**-Fenster. Geben Sie in dieses Fenster `cd` ein, gefolgt von einem Leerzeichen.

13 Ziehen Sie den Ordner "temp" in das **Terminal**-Fenster. Der Pfad des Ordners "temp" wird automatisch eingefügt.

14 Klicken Sie auf die Titelleiste des **Terminal**-Fensters, um sicherzustellen, dass es aktiv ist und drücken Sie die Eingabetaste.

15 Geben Sie folgenden Befehl in das **Terminal**-Fenster ein, gefolgt von einem Druck auf die Eingabetaste:

```
openssl pkcs12 -in server_certificates_bundle_sandbox.p12 -out
server_certificates_bundle_sandbox.pem -nodes -clcerts
```

`Enter Import Password` wird angezeigt.

16 Drücken Sie die Eingabetaste. `MAC verified OK` wird angezeigt.

17 Beenden Sie die Terminal-Anwendung.

18 Öffnen Sie den Ordner "temp" und suchen Sie die Datei "server_certificates_bundle_sandbox.pem". Diese Datei werden Sie später noch benötigen. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Registrieren einer App Studio App*".)

Für automatisch erneuerbare Subskriptionen sind einige weitere Schritte erforderlich. Diese Schritte werden im Folgenden beschrieben.

### *Erstellen eines Ad Hoc Provisioning Profils*

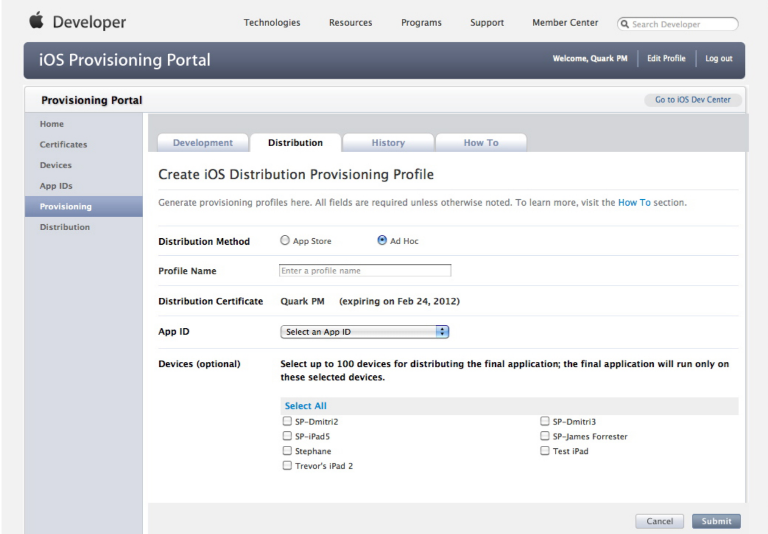
Sie müssen ein Ad Hoc Distribution Provisioning Profile besitzen, um Ihre App auf einem nicht simulierten ("echten") iPad auszuführen. So Erstellen Sie ein Ad Hoc Provisioning Profil:

1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Provisioning**.

2 Klicken Sie auf das Register **Distribution**.

3 Klicken Sie auf **Neues Profil**.

4 Klicken Sie unter den **Verteilungsmethoden** auf **Ad Hoc**.




5 Geben Sie in das Feld **Profile Name** "[Appname] Ad Hoc Provisioning Profile" ein.

6 Wählen Sie die App ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **App ID**.

7 Klicken Sie auf **Absenden**. Der Bildschirm **Distribution Provisioning Profiles** wird angezeigt.

8 Bevor Sie das Ad Hoc Provisioning Profil herunterladen können, müssen Sie die Seite neu laden. Nach dem erneuten Laden der Seite sollte die Schaltfläche **Download** für das soeben erzeugte Distribution Provisioning Profile verfügbar werden.

9 Klicken Sie auf **Download**, um das Distribution Provisioning Profile auf Ihren Desktop herunterzuladen. Diese Datei besitzt einen Namen wie "App_Name_Ad_Hoc_Provisioning_Profile.mobileprovision".

10 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Datei, um sie zu installieren.

### *Erstellen eines App Store Provisioning Profile*

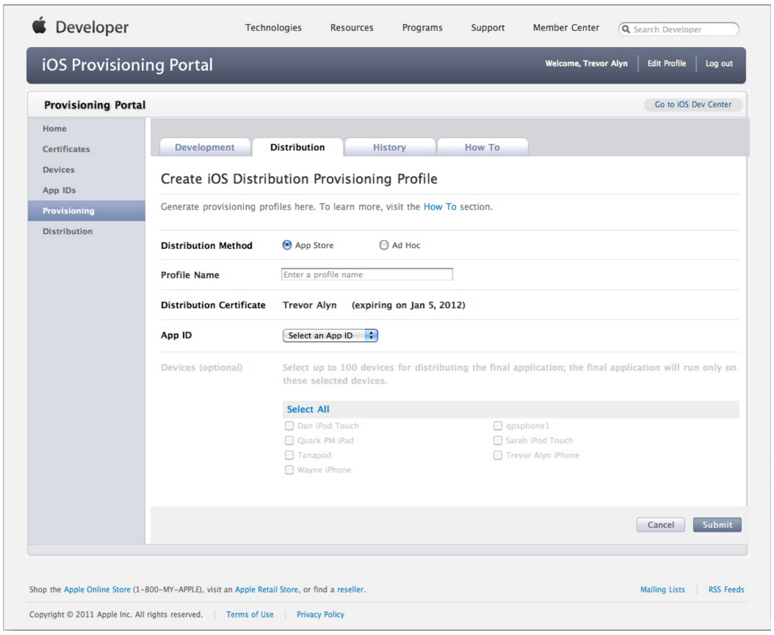
Sie müssen ein App Store Distribution Provisioning Profile besitzen, um eine App zum Einreichen im App Store aufzubauen. So erstellen Sie ein App Store Provisioning Profile:

1 Klicken Sie in der linken Seitenleiste auf **Provisioning**.

2 Klicken Sie auf das Register **Distribution**.

3 Klicken Sie auf **Neues Profil**.

4 Klicken Sie unter **Distributionsmethode** auf **App Store**.




5 Geben Sie in das Feld **Profilname** "App Studio Dist Provisioning Profile" ein.

6 Wählen Sie die App ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **App ID**.

7 Klicken Sie auf **Absenden**. Der Bildschirm **Distribution Provisioning Profiles** wird angezeigt.

8 Bevor Sie das Distribution Provisioning Profile herunterladen können, müssen Sie die Seite neu laden. Nach dem erneuten Laden der Seite sollte die Schaltfläche **Download** für das soeben erzeugte Distribution Provisioning Profile verfügbar sein.

9 Klicken Sie auf **Download**, um das Distribution Provisioning Profile auf Ihren Desktop herunterzuladen. Diese Datei trägt einen Namen wie "App_Studio _Dist_Provisioning_Profile.mobileprovision".

10 Doppelklicken Sie auf die heruntergeladene Datei, um sie zu installieren.

### *Erstellen einer App Beschreibung in iTunes Connect*

Bevor Sie Ihre App bei Apple einreichen können, müssen Sie auf der Apple Developer Website eine Beschreibung für diese App einrichten.

➡ Wenn Sie Ihre Ausgaben verkaufen möchten, müssen Sie In-App Käufe einrichten, bevor Sie die folgenden Schritte ausführen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einrichten von In-App-Käufen*" und "*Einrichten von automatisch erneuerbaren Subskriptionen*.

So erstellen Sie eine App-Beschreibung:

1 Gehen Sie zu *http://itunesconnect.apple.com* und melden Sie sich (falls nötig) an. Der Bildschirm **iTunes Connect** wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Der Bildschirm **Manage Your Apps** wird angezeigt.

3 Klicken Sie auf **Add New App**. Der Bildschirm **App Information** wird angezeigt.

4 Geben Sie in das Feld **App Name** den Namen Ihrer App so ein, wie er im App Store angezeigt werden soll.

5 Geben Sie in das Feld **SKU Number** einen eindeutigen Wert ein, der zur Identifizierung Ihrer App verwendet werden kann.

6 Wählen Sie die ID Ihrer App aus dem Dropdown-Menü **Bundle-ID**. (Dies ist die App ID, die Sie in "*Erstellen einer App ID*" erzeugt haben.) Wählen Sie NICHT **Xcode: Wildcard AppID - ***.

7 Klicken Sie auf **Weiter**. Es erscheint der Bildschirm für das Verfügbarkeitsdatum und die Preisstufe. Folgen Sie der Anleitung auf dem Bildschirm, um die Preisstufe und das Verfügbarkeitsdatum Ihrer App festzulegen. Sie können das aktuelle Datum wählen, wenn die App baldmöglichst erscheinen soll.

8 Klicken Sie auf **Continue**. Der Bildschirm für Metadaten und Rating erscheint. Füllen Sie die Formulare auf diesem Bildschirm aus.

9 Wenn Sie für die Ausgaben eine Bezahlung fordern, müssen Sie Ihre In-App Käufe mit der App verknüpfen. Klicken Sie dazu auf **Edit** im Bereich **In-App Purchases**, markieren Sie alle In-App Käufe, die mit der App verknüpft werden sollen und klicken Sie auf **Save**.

10 Laden Sie im Bereich **Uploads** eine PNG-Datei mit 512 x 512 Pixeln unter **Large 512x512 Icon** und einen Dummy-Screenshot unter **iPad Screenshots** hoch. Beide Bilder lassen sich später ändern.

11 Klicken Sie auf **Ready to Upload Binary**.

## Aufbauen einer App mit App Studio Factory

App Studio Factory ist eine Anwendung für Mac OS (10.6 und neuer), mit der Sie App Studio Apps erstellen können, ohne programmieren zu müssen. Bevor Sie Ihre App in App Studio erstellen, benötigen Sie eine App Studio App Zertifikatdatei. Weitere Informationen finden Sie unter "*Herunterladen eines App Studio App-Zertifikats*".

Außerdem benötigen Sie eine Installation von Xcode 4.0 (oder neuer). Xcode bekommen Sie kostenlos auf der Apple Developer Website unter *http://developer.apple.com*.

So erstellen Sie eine App mit App Studio Factory:

1 Starten Sie App Studio Factory (im QuarkXPress Anwendungsordner). Das Fenster App Studio Factory erscheint.




Das Fenster App Studio Factory

2 Eine App Studio App-Vorlage legt den Funktionsumfang und das allgemeine Layout einer App fest. Sie können aus einer Anzahl unterschiedlicher App-Vorlagen wählen. Eine Beschreibung der jeweiligen App-Vorlage erhalten Sie durch einen Klick auf ihr Symbol oben im Fenster. Wenn Sie sich für eine App-Vorlage entschieden haben, markieren Sie sie und klicken auf **Auswählen**.

3 Ziehen Sie Ihr App Studio App-Zertifikat in den unteren, linken Bereich, um Ihre App zu authentifizieren. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Herunterladen eines App Studio App-Zertifikats*".) Auf diese Weise werden automatisch mehrere der App Studio Factory Felder der App ausgefüllt, einschließlich der Bundle-ID.

4 Um das Symbol festzulegen, das auf dem Gerät für die App angezeigt wird, ziehen Sie eine ebenenreduzierte RGB PNG Datei mit einer Größe von 72 x 72 Pixeln auf das Feld **Icon** (Symbol).

5 Die Liste **Abschnitte** links enthält einen Eintrag für alle App-Daten, die Sie anpassen können. Wenn Sie auf einen Abschnitt klicken, werden alle konfigurierbaren Elemente des Abschnittes rechts im Bereich **Einstellungen** angezeigt. Klicken Sie nacheinander auf alle diese Abschnitte und passen Sie alles Gewünschte an.

Für Bilder sehen Sie eine große Vorschau, wenn Sie auf das Lupensymbol klicken. Um ein Bild zu ersetzen ziehen Sie einfach eine Ersatzdatei (PNG) auf das Bild in App Studio Factory. Die erforderliche Größe des Bildes (in Pixeln) wird unter dem Bild angezeigt.

➡ Einige Felder lassen sich nicht bearbeiten. So wird z. B. der Wert **Bundle-ID** durch das Zertifikat festgelegt. Hier handelt es sich um eine Entwicklungsvorgabe.

➡ Das Symbol im Feld App-Symbol wird automatisch auf die Anforderung der Vorlage herunterskaliert. Sie können dieses Symbol auf Wunsch durch eine optimierte Version ersetzen.

➡ Alle Felder und Ressourcen für die App lassen sich durch die Auswahl aller Objekte der Liste **Abschnitte** anzeigen.

6 Wenn Sie eine App mit einer eingebetteten Ausgabe erstellen, enthält die Liste **Abschnitte** einen Eintrag **AVE Inhalte**. Ziehen Sie die Ausgabe, die Sie einbetten möchten, auf den Bereich **AVE Datei (.zave)**.

Um die AVE Certificate-Datei zu bekommen, melden Sie sich im App Studio Publishing Portal an, Klicken auf **Veröffentlichen**, wählen den Titel oder die Sammlung aus, zu dem die Ausgabe gehört, klicken auf das Stiftsymbol neben der Ausgabe, klicken auf den Bereich **Downloads** und klicken anschließend noch auf **Ave Zertifikat herunterladen**. Nach dem Herunterladen der Datei ziehen Sie sie auf den Bereich **AVE-Zertifikat**.

7 Einige Vorlagen sind mit Strings verfügbar, die bereits in mehrere Sprachen übersetzt sind. Um mehrere Sprachen in Ihre App zu integrieren, klicken Sie oben links auf **Lokalisierungen** und markieren Sie die Sprachen, die in die App aufgenommen werden sollen. Wenn das Betriebssystem einer dieser Sprachen entspricht, zeigt die App die Strings in dieser Sprache an.

➡ Wenn Sie (z. B.) französische Ressourcen in Ihrer App verwenden, Ihre Ausgaben jedoch nicht in Französisch erhältlich sind, werden Ihre Kunden unzufrieden sein. Daher sollten Sie nur die Sprache markieren, die der Sprache der angebotenen Ausgaben entspricht.

8 Um die App in der iOS Simulator Anwendung zu testen, klicken Sie auf **Export an Simulator**.

➡ Informationen zum Testen von Ausgaben in einer App Studio App finden Sie unter "*Testen einer App Studio Ausgabe*".

➡ Obwohl Ihre App Ausgaben im iOS Simulator anzeigen kann, kann sie keine Preisdaten aus dem App Store abrufen. Daher entsprechen die Preise für Ausgaben möglicherweise nicht den in iTunes Connect eingestellten Preisen.

Informationen zum Export von Apps zum Testen auf Ihrem iPad oder zum Einreichen bei Apple finden Sie unter "*Exportieren einer App mit App Studio Factory*".

### Erwerben einer App Studio App-Vorlagenlizenz

Bevor Sie eine fertige App erstellen und im Apple App Store einreichen können, müssen Sie eine Lizenz für den Typ der App-Vorlage kaufen, die Sie zum Entwickeln Ihrer App verwendet haben. So erwerben Sie eine Apptyp-Vorlage:

1 Klicken Sie in App Studio Factory auf die Schaltfläche Kaufen unten links im Hauptfenster (über dem App-Zertifikat). Die entsprechende Seite öffnet sich in Ihrem Standard-Webbrowser.

2 Befolgen Sie die Hinweise auf dem Bildschirm, um die Lizenz für den gewünschten App-Vorlagentyp zu kaufen. Anschließend erhalten Sie eine Seriennummer.

3 Melden Sie sich im Quark App Studio Publishing Portal unter *http://appstudio.quark.com* an und klicken Sie auf **App**. Der Bildschirm **App-Spezifikationen** wird angezeigt.

4 Klicken Sie in der Liste auf der linken Seite auf Ihre App.

5 Klicken Sie unter **Vorlagen für diese App** auf **App-Vorlage hinzufügen**. Der Bildschirm **Store** wird angezeigt.

6 Geben Sie die Seriennummer in das Feld ein und klicken Sie auf **Eingeben**.

7 Klicken Sie auf **OK**. Ihr App Zertifikat wird im Portal aktualisiert.

8 Laden Sie das aktualisierte App-Zertifikat herunter und installieren Sie es. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Herunterladen eines App Studio App-Zertifikats*" und "*Aufbauen einer App mit App Studio Factory*".)

9 Exportieren Sie die App. Weitere Informationen finden Sie unter "*Exportieren einer App mit App Studio Factory*".

### Exportieren einer App mit App Studio Factory

Eine App können Sie sie aus App Studio Factory zum Testen auf Ihrem iPad oder für die Einreichung bei Apple exportieren.

Starten Sie den Prozess durch einen Klick auf **Export an Gerät**. Die Dialogbox **Sichern unter** wird angezeigt.

Wenn Sie zum Testen auf Ihrem iPad exportieren möchten:

- Wählen Sie **Freigeben** aus dem Dropdown-Menü **Konfiguration**.
- Wählen Sie Ihr Ad Hoc Provisioning Profile aus dem Dropdown-Menü **Profil**. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Erstellen eines Ad Hoc Provisioning Profils*".)
- Wählen Sie das entsprechende App Studio App-Zertifikat aus dem Dropdown-Menü **Zertifikat**.

Wenn Sie auf **Sichern** klicken, erzeugt App Studio Factory einen Ordner, der eine Datei mit der Endung `.ipa` enthält. Um Ihre App auf dem iPad zu installieren, ziehen Sie die .ipa Datei auf Ihr iTunes Symbol im Dock und synchronisieren Ihr iPad mit iTunes. (Alternativ können Sie das Konfigurations-Dienstprogramm für das iPhone verwenden; weitere Informationen hierzu unter *http://www.apple.com/support/iphone/enterprise/*.)

➡ Die App wird auf dem iPad nicht funktionieren, bevor Sie das iPad zum Testen registriert haben. Weitere Informationen finden Sie unter "*Registrieren von Geräten*".

Wenn Sie für das Einreichen im Apple App Store exportieren möchten:

- Wählen Sie **Distribution** aus dem Dropdown-Menü **Konfiguration**.
- Wählen Sie Ihr App Store Provisioning Profile aus dem Dropdown-Menü **Profil**. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Erstellen eines App Store Provisioning Profile*".)
- Wählen Sie das entsprechende App Studio App-Zertifikat aus dem Dropdown-Menü **Zertifikat**.

Wenn Sie auf **Sichern** klicken, erzeugt App Studio Factory eine Datei mit der Endung `.ipa`. Information zum Einreichen dieser Datei bei Apple siehe "*Einreichen Ihrer App bei Apple*".

## Testen einer App Studio App

Wenn Sie mit der Erstellung ihrer App und der App Studio Ausgabe fertig sind, können Sie beides auf Ihrem iPad (falls vorhanden) oder auf einem Mac OS Computer testen, auf dem Mac OS 10.6.6 oder neuer ausgeführt wird.

➡ Bevor Sie eine Ausgabe testen können, müssen Sie das Gerät oder Ihr Exemplar des iOS Simulators, auf dem Sie testen möchten, registrieren. Weitere Informationen finden Sie unter "*Registrieren von Geräten im App Studio Publishing Portal*".

➡ Testen Sie Ihre App immer auf einem realen Gerät, bevor Sie sie einreichen. Reale Geräte funktionieren oft anders als der iOS Simulator.

➡ Hinweise zum Testen einer Ausgabe (nachdem Ihre App läuft) finden Sie unter "*Testen einer App Studio Ausgabe*".

### Installieren einer App Studio App auf Ihrem iPad

So testen Sie Ihre App und die Ausgabe auf dem iPad:

1. Verwenden Sie App Studio Factory, um eine .ipa Datei zu erzeugen. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Erstellen einer App Studio App*".
2. Ziehen Sie im Mac OS Finder die .ipa Datei auf das iTunes Symbol. Beachten Sie, dass es sich um das Exemplar von iTunes handeln muss, das mit Ihrem iPad synchronisiert ist.
3. Synchronisieren Sie das iPad mit iTunes. Nun sollte Ihre App auf dem iPad installiert sein.

➡ Alternativ können Sie das Konfigurations-Dienstprogramm für das iPhone verwenden; weitere Informationen hierzu unter *http://www.apple.com/support/iphone/enterprise/*.

### Testen einer App Studio App im iOS Simulator

So testen Sie Ihre App und Ihre Ausgabe in der iOS Simulatoranwendung:

1. Stellen Sie sicher, dass Sie Mac OS® 10.6.6 oder neuer benutzen.
2. Laden Sie Xcode® 4.0 oder neuer herunter und installieren Sie es. Xcode finden Sie unter *http://developer.apple.com/xcode/index.php*.
3. öffnen Sie in App Studio Factory Ihr App-Projekt und klicken Sie auf **Export an Simulator**. Die App wird im iOS Simulator geöffnet.

# Verwalten von App Studio Ausgaben

Um eine App Studio Ausgabe zu testen und den Kunden verfügbar zu machen, die Ihre App Studio App besitzen, müssen Sie folgendes tun:

1. Laden Sie die Ausgabe auf einen öffentlich verfügbaren Webserver hoch und ermitteln Sie seine URL. Beachten Sie, dass es sich um eine direkte URL handeln muss, die mit dem Namen der .zave Datei endet. Eine redirect-URL funktioniert hier nicht. Möglicherweise ist es nötig, Ihren Webhosting Provider zu bitten, die Einstellungen des MIME-Typs zu ändern, um das Serving von .zave Dateien zu ermöglichen.
2. Erstellen Sie einen Account im App Studio Publishing Portal.
3. Erstellen Sie einen Titel- oder Sammlungseintrag im App Studio Publishing Portal. Wenn Sie Ausgaben eines Magazins herstellen, legen Sie einen Titel an, der den Namen des Magazins verwendet. Falls Sie Bücher herstellen, legen Sie eine Sammlung an, die die Büchersammlung eindeutig benennt (z. B. den Herausgeber oder den Namen der Reihe).
4. Registrieren Sie Ihre App im App Studio Publishing Portal. Nun können Sie Ihre App Studio Ausgabe mit Ihrer App Studio App verknüpfen.
5. Erwerben Sie eine Lizenz für die von Ihnen für die Veröffentlichung gewünschte App Studio Vorlage.
6. Kaufen Sie im App Studio Publishing Portal eine Ausgaben-Lizenz für Ihre Ausgabe.

Für den ersten Schritt können Sie jeden von Ihnen gewünschten Webhosting-Service verwenden, wenn er Ihnen das Posten der Ausgabedatei mit einer direkten URL ermöglicht. Im Folgenden werden die noch verbliebenen Schritte beschrieben.

## Einrichten eines App Studio Publishing Portal Kontos

Bevor Sie Ihren Kunden Ihre App Studio Ausgaben zur Verfügung stellen können, müssen Sie ein Konto im App Studio Publishing Portal einrichten. Das Einrichten des Kontos ist kostenlos. So richten Sie ein App Studio Publishing Portal Konto ein:

1. Gehen Sie in Ihrem Webbrowser zu *http://appstudio.quark.com*. Die Anmeldeseite des App Studio Publishing Portals erscheint.
2. Klicken Sie auf **Sie haben noch kein Konto?** und folgen Sie der Anleitung auf dem Bildschirm.

## Registrieren einer App Studio App

➡ Bevor Sie eine App Studio App im App Studio Publishing Portal registrieren können, müssen Sie ein App Studio Publishing Portal Konto anlegen (siehe "*Einrichten eines App Studio Publishing Portal Kontos*") und einen Titel oder eine Sammlung erstellen (siehe "*Erstellen eines App Studio Publishing Portal Titels oder einer Sammlung*").

Um Ihre App Studio Ausgaben zu testen und sie Ihren Kunden verfügbar zu machen, müssen Sie zunächst Ihre App Studio App im App Studio Publishing Portal registrieren. Nun können Sie Ihre App Studio Ausgabe mit Ihrer App Studio App verknüpfen. So registrieren Sie eine App:

1. Gehen Sie in Ihrem Webbrowser zu *http://appstudio.quark.com*. Melden Sie sich am Portal mit Ihrem Anmeldenamen und Ihrem Passwort an. Die Seite Home wird angezeigt.
2. Falls Sie nicht bereits einen Titel oder eine Sammlung angelegt haben, tun Sie es jetzt. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen eines App Studio Publishing Portal Titels oder einer Sammlung*".
3. Wenn Sie Ihre App in iTunes Connect noch nicht angelegt haben, tun Sie es nun dort. Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Erstellen einer App Beschreibung in iTunes Connect*".
4. Klicken Sie unter **App-Spezifikationen verwalten** auf **Eingeben**. Die Seite **Assistent für App-Spezifikationen** wird angezeigt.
5. Geben Sie in das Feld **Name der App-Spezifikation** den Namen Ihrer App so ein, wie er auf dieser Site, in App Studio Factory und auf dem Gerät des Endanwenders erscheinen soll. Die Anzahl der für diesen Namen verwendbaren Zeichen hängt von den Zeichen selbst ab, in der Regel sollten Sie maximal 12 Zeichen verwenden.
6. Geben Sie in das Feld **Bundle ID** die Bundle ID ein, die Sie für Ihre App auf der Apple Developer Website erzeugt haben. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen einer App ID*".

➡ Bei App IDs und Bundle IDs werden Klein- und Großschreibung unterschieden.

7. Klicken Sie im Bereich **Lokalisierter Name und Beschreibung** auf **Hinzufügen**, um für diese App einen Namen und eine Beschreibung in einer bestimmten Sprache hinzuzufügen. Die Anzahl der Namen und Beschreibungen in verschiedenen Sprachen ist nicht begrenzt.
8. Laden Sie im Feld **App-Symbol** ein Bild im Format PNG oder JPEG mit einer Größe von 72 x 72 Pixeln hoch. Dieses Symbol wird auf dem Gerät angezeigt.
9. Wenn Sie Push-Benachrichtigungen verwenden möchten, klicken Sie auf **Zertifikat für Benachrichtigungen hinzufügen**, klicken Sie auf **Durchsuchen** und laden Sie die Datei "server_certificates_bundle_sandbox.pem" hoch. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Einrichten für Push-Benachrichtigungen*".) So ermöglichen Sie es Ihrer App, Kunden zu informieren, wenn neue Ausgaben verfügbar werden.

10 Klicken Sie unter **App Certificate herunterladen** auf das Zertifikat-Symbol. Daraufhin wird eine App-Zertifikatsdatei heruntergeladen, die Sie benötigen, um Ihre App in App Studio Factory zu erstellen.

➡ Wenn Sie noch keine Ausgaben-Lizenz und keine App Studio Factory App-Vorlagenlizenz gekauft haben, können Sie eine neue Version des Zertifikats herunterladen, nachdem Sie beides erworben haben. Für das Testen der App und publizierter Ausgabe müssen Sie jedoch beides nicht erwerben. Weitere Informationen finden Sie unter "*Herunterladen eines App Studio App-Zertifikats*".

11 Vor dem Publizieren einer Ausgabe müssen Sie ein Produkt erzeugen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen eines App Studio Produkts*".

12 Unter **App-Vorlagenlizenz** können Sie eine Lizenz für die App Studio Factory App-Vorlage kaufen, die Sie verwenden möchten. Sie können dies jetzt tun (müssen es aber nicht). Weitere Informationen zu App-Vorlagen finden Sie unter "*Aufbauen einer App mit App Studio Factory*".

13 Klicken Sie auf **OK**. The App-Spezifikation wird hinzugefügt.

14 Klicken Sie auf **Home**, um zum Home-Bildschirm zurückzukehren.

## Erstellen eines App Studio Publishing Portal Titels oder einer Sammlung

➡ Bevor Sie einen App Studio Publishing Portal Titel oder eine Sammlung erstellen können, müssen Sie ein App Studio Publishing Portal Konto einrichten (siehe "*Einrichten eines App Studio Publishing Portal Kontos*").

Um Ihre App Studio Ausgaben für Ihre Kunden verfügbar zu machen, müssen Sie zunächst einen entsprechenden Titel oder eine Sammlung im App Studio Publishing Portal erstellen. Wenn Sie Ausgaben eines Magazins herstellen, legen Sie einen Titel an, der den Namen des Magazins verwendet. Falls Sie Bücher herstellen, legen Sie eine Sammlung an, die die Büchersammlung eindeutig benennt (z. B. den Herausgeber oder den Namen der Reihe). So erstellen Sie einen Titel oder eine Sammlung:

1. Gehen Sie in Ihrem Webbrowser zu *http://appstudio.quark.com*. Melden Sie sich am Portal mit Ihrem Anmeldenamen und Ihrem Passwort an. Die Seite Home wird angezeigt.
2. Klicken Sie unter **Titel und Sammlungen verwalten** auf **Eingeben**. Der Bildschirm **Titel und Sammlungen** wird angezeigt.
3. Klicken Sie in der Seitenleiste auf **Titel oder Sammlung hinzufügen**.
4. Geben Sie in das Feld **Identifier** einen Wert nach der Formel `[domain].[firma].[titel oder sammlung]` ein. Beispiel: `com.quark.quarkmagazine`. Dies ist Ihr App Studio Titel-/Sammlungs-Identifier. Sie werden diesen Identifier verwenden, um einen bestimmten Titel mit Ihrer App zu verbinden.
5. Geben Sie in das Feld **Name des Titels oder der Sammlung** einen Namen für den Titel oder die Sammlung ein.

6 Laden Sie im Feld **Symbol** ein Bild im Format PNG oder JPEG mit einer Größe von 128 x 128 Pixeln hoch.

7 Wählen Sie im Dropdown-Menü **Sprache** die Hauptsprache aus, in der der Titel oder die Sammlung veröffentlicht wird. Die Sprache muss nicht der Sprache der App oder der Ausgaben entsprechen.

8 Wählen Sie **Sammlung** für Bücher bzw. **Titel** für periodische Ausgaben im Dropdown-Menü **Typ** aus. Wenn Sie **Titel** wählen, können Sie angeben, wie häufig der Titel erscheinen wird.

9 Wählen Sie im Bereich **Kategorie** die infrage kommenden Kategorien aus. Diese Kategorien werden für die Suchmaschinenoptimierung verwendet.

10 Klicken Sie im Bereich **Lokalisierter Name und Beschreibung** auf **Hinzufügen**, um für diesen Titel oder diese Sammlung einen Namen und eine Beschreibung in einer bestimmten Sprache hinzuzufügen. Die Anzahl der Namen und Beschreibungen in verschiedenen Sprachen ist nicht begrenzt.

11 Im Bereich **Ausgabetyp** können Sie unterschiedliche Typen von Ausgaben anlegen, die sich vom Preis her unterscheiden solten. So könnten Sie beispielsweise einen Ausgabetyp **Standard** für die meisten Ausgaben eines Magazin, eine Ferien-Spezialausgabe mit einem abweichenden Preis und anderes mehr einrichten. Verwenden Sie diesen Bereich, um einen Namen für jeden gewünschten Ausgabetyp anzugeben.

12 Klicken Sie auf **OK**. Der Titel oder die Sammlung wird hinzugefügt.

13 Klicken Sie auf **Home**, um zum Home-Bildschirm zurückzukehren.

## Erwerben einer App Studio Ausgaben-Lizenz

➡ Bevor Sie eine Ausgabe-Lizenz kaufen können, müssen Sie ein App Studio Publishing Portal Konto einrichten (siehe "*Einrichten eines App Studio Publishing Portal Kontos*"), einen Titel oder eine Sammlung erstellen (siehe "*Erstellen eines App Studio Publishing Portal Titels oder einer Sammlung*") und Ihre App registrieren (siehe "*Registrieren einer App Studio App*").

Um Ihre App Studio Ausgaben für Ihre Kunden verfügbar zu machen, müssen Sie zunächst eine oder mehr Ausgaben-Lizenzen im App Studio Publishing Portal erwerben. Jede Lizenz ermöglicht das Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe für eine Application. So kaufen Sie Ausgaben-Lizenzen:

1 Gehen Sie in Ihrem Webbrowser zu *http://appstudio.quark.com*. Melden Sie sich am Portal mit Ihrem Anmeldenamen und Ihrem Passwort an. Die Seite Home wird angezeigt.

2 Klicken Sie unter **Publishing-Lizenzen erwerben** auf **Eingeben**. Der Bildschirm „Publishing License Store“ erscheint.

3 Klicken Sie auf **Kaufen einer Lizenz-Seriennummer**. Der Bildschirm **Store** wird angezeigt.

4 Klicken Sie auf **Kaufen einer Lizenz-Seriennummer**. Dieser Link führt Sie in den Quark eStore, in dem Sie Lizenzen für Ausgaben und für App-Vorlagen erwerben können. Folgen Sie der Anleitung auf dem Bildschirm, um eine Seriennummer für eine App Studio Ausgaben-Lizenz zu erwerben.

5 Gehen Sie zurück in das Publishing Portal und geben Sie die Seriennunmmer in das Feld **Lizenz-Seriennummer eingeben** ein (oder fügen Sie sie ein) und klicken Sie auf **Eingeben**.

6 Klicken Sie auf **OK**.

7 Klicken Sie auf **Home**, um zum Home-Bildschirm zurückzukehren. Nun können Sie die Anzahl von Ausgaben veröffentlichen, für die Sie Lizenzen besitzen. Danach können Sie nur noch Testausgaben veröffentlichen.

## Posten von App Studio Ausgaben auf einen Webserver

Bevor Sie Ihre App im App Store einreichen können, müssen Sie Ihre Ausgaben auf einen Webserver hochladen. Sie können einen eigenen Webserver verwenden oder kostengünstig Platz auf einem Webserver mieten. Hinweise zum Hochladen von Ausgaben auf den Webserver erhalten Sie von Ihrem Webmaster oder dem Webserver Provider.

➡ Komprimieren Sie die .zave Dateien vor dem hochladen nicht. Die auf eine Ausgabe zeigende URL muss mit `.zave` enden.

Wenn Sie Ihre Ausgaben auf den Webserver gepostet haben, denken Sie daran, die URL für den späteren Gebrauch zu sichern. Sie werden diese URLs später benötigen, um die Ausgaben zu veröffentlichen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe*".

## Veröffentlichen einer App Studio Ausgabe

➡ Bevor Sie Ihren Kunden App Studio Ausgaben verfügbar machen können, müssen Sie ein App Studio Publishing Portal Konto einrichten (siehe "*Einrichten eines App Studio Publishing Portal Kontos*"), einen Titel oder eine Sammlung erstellen (siehe "*Erstellen eines App Studio Publishing Portal Titels oder einer Sammlung*"), Ihre App registrieren (siehe "*Registrieren einer App Studio App*") und eine Ausgaben-Lizenz erwerben (siehe "*Erwerben einer App Studio Ausgaben-Lizenz*").

➡ Für das Veröffentlichen von Testausgaben müssen Sie keine Ausgaben-Lizenz erwerben.

So veröffentlichen Sie eine App Studio Ausgabe:

1 Gehen Sie in Ihrem Webbrowser zu *http://appstudio.quark.com*. Melden Sie sich am Portal mit Ihrem Anmeldenamen und Ihrem Passwort an. Die Seite Home wird angezeigt.

2 Klicken Sie auf **Veröffentlichen**. Der Bildschirm **Veröffentlichen** wird angezeigt.

3 Wählen Sie den Titel oder die Sammlung aus dem Dropdown-Menü **Titel oder Sammlung**, aus dem/der eine Asugabe veröffentlicht werden soll. Alle Ausgaben dieses Titels oder dieser Sammlung werden angezeigt.

4 Klicken Sie auf **Create a New Issue**. Der Bereich **General** der Seite **Add Issue** erscheint.

5 Geben Sie in das Feld **Issue Name** einen Namen für die Ausgabe ein.

6 Geben Sie in das Feld **Beschreibung** eine Beschreibung für die Ausgabe ein. Wenn ein Kunde in einer Bücherregal- oder Zeitungsstand-App auf eine Ausgabe tippt, wird diese Beschreibung in einem Popup zusammen mit einer Vorschau, dem Preis und einer Zusammenfassung angezeigt.

7 Wählen Sie einen Ausgabetyp aus dem Dropdown-Menü **Name der Ausgabe**.

8 Falls die Ausgabe Teil eines Reihentitels ist, geben Sie eine Ausgabenummer das Feld **Nummer der Ausgabe** ein.

9 Um im Feld **Beschreibung** Ihrer App eine Titelzeile anzuzeigen, geben Sie sie in das Feld **Ausgaben-Titelzeilen** ein. Wenn Sie rechts auf die Schaltfläche + klicken, können Sie weitere Titelzeilen hinzufügen.

10 Klicken Sie auf **Uploads**, um den Bereich **Uploads** anzuzeigen.

- Laden Sie mithilfe des Feldes **Ausgabe-Miniatur** ein Miniaturbild des Titelbildes Ihrer Ausgabe im Format PNG oder JPEG hoch. Das Bild sollte maximal 256 Pixel breit und hoch sein.
- Laden Sie mithilfe des Feldes **Ausgabe-Vorschau** ein hoch aufgelöstes Vorschaubild für Ihre Ausgabe im Format PNG oder JPEG hoch. Das Bild sollte maximal 1024 Pixel breit und hoch sein.
- Laden Sie mithilfe des Feldes **Ausgabe-Übersicht** ein Bild hoch, das den Inhalt Ihrer Ausgabe im Format PNG oder JPEG verdeutlicht. Dieses Bild wird angezeigt, wenn ein Kunde während des Kaufs der Ausgabe auf die Schaltfläche **Übersicht** tippt. Das Bild sollte maximal 1024 Pixel breit und hoch sein.

11 Klicken Sie links auf **Release Information**, um den Bereich **Release Information** aufzurufen.

- Verwenden Sie das Feld **Erscheinungstermin**, um das Datum festzulegen, an dem die Ausgabe für den Anwender, der die entsprechende App besitzt, verfügbar sein soll.
- Wenn Sie möchten, dass Ihre App von einem bestimmten Datum an nicht mehr verfügbar sein soll, geben Sie dieses Datum im Feld **Enddatum** an.
- Wenn die Ausgabe eine Testausgabe werden und nur in Testeditionen Ihrer App verfügbar sein soll, markieren Sie **Testausgabe**. (Falls Sie keine Ausgabenlizenzen besitzen, können Sie Markierung dieser Box entfernen.)

12 Klicken Sie auf **.Zave File**, um den Bereich **Zave File** aufzurufen.

- Geben Sie in das Feld **URL der .zave Datei** die URL der .zave Datei ein. Es muss sich hier um eine direkte URL handeln, die mit dem Namen der .zave Datei endet.

- Laden Sie mithilfe des Feldes **Manifest** die .zavem Datei hoch, die zusammen mit der .zave Datei aus QuarkXPress exportiert wurde. Dieser Schritt ist aus Sicherheitsgründen erforderlich.

13 Wenn Sie mithilfe des App Studio Frameworks Ihre eigene App entwickeln und diese App Metadaten verwendet, klicken Sie auf **Metadaten**, um den Bereich **Metadaten** aufzurufen und geben Sie hier die entsprechenden Metadaten ein.

14 Klicken Sie auf **OK**.

➡ Ihre Ausgabe wird in Ihrer App nicht verfügbar sein, bevor Sie sie mit der App verknüpfen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen eines App Studio Produkts*".

➡ Wenn eine Ausgabe live verfügbar ist, können Sie kleinere Änderungen vornehmen, die Ausgabe exportieren und die .zave Datei und das Manifest auf dem Server bis zu fünf Mal ersetzen. Anschließend ist das Hochladen weiterer Manifestdateien nicht mehr möglich.

## Einrichten von In-App-Käufen

Wenn Sie kostenpflichtige Ausgaben planen, müssen Sie für jede Ausgabe einen In-App-Kauf bei Apple einrichten. Informationen dazu finden Sie unter "Managing Your In-App Purchases" im *iTunes Connect Developer Guide* (erhältlich für registrierte Apple iOS Entwickler unter *http://developer.apple.com*).

Zum jetzigen Zeitpunkt funktioniert dies folgendermaßen:

1 Gehen Sie zu *http://itunesconnect.apple.com* und melden Sie sich (falls nötig) an.

2 Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Die Seite **Manage Your Apps** wird angezeigt.

3 Klicken Sie auf Ihre App. Die Seite der App wird angezeigt.

4 Klicken Sie auf **Manage Your In App Purchases**. Die Seite **In-App Purchases** wird angezeigt.

5 Klicken Sie auf **Create New**. Der Bildschirm **Select Type** erscheint.

6 Um festzulegen, welche Art von In-App Kauf Sie erstellen, klicken Sie auf eine der folgenden Schaltflächen.

- **Consumable**: Verwenden Sie diese Option nicht.
- **Non-Consumable**: Klicken Sie auf diese Option, um einen In-App Kauf für eine einzelne Ausgabe anzulegen.
- **Auto-Renewable Subscription**: Markieren Sie diese Option, um eine sich automatisch erneuernde Subskription zu erzeugen.

Der nächste Bildschirm wird angezeigt.

7 Geben Sie in das Feld **Reference Name** den Titel und das Datum der In-App Kaufausgabe ein. Beispiel:

- Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf anlegen, geben Sie z. B. `123 Magazin - Einzelausgabe` ein.
- Wenn Sie einen In-App Kauf mit automatisch erneuerbarer Subskription anlegen, geben Sie z. B. `123 Magazin Subskription` ein.

8. Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf anlegen, geben Sie Ihren Bundle Identifier gefolgt vom Namen und Datum der Ausgabe in das Feld **Product ID** ein. Beispiel: `com.123productions.123magazin.preis.ausgabe.standard`.
9. Um die Sprache(n) für Ihre Ausgabe festzulegen, klicken Sie auf **Add Language** und folgen Sie den Anleitungen auf dem Bildschirm.
10. Wenn Sie einen Non-Consumable In-App Kauf anlegen, markieren Sie **Cleared for Sale** und wählen die gewünschte Preiskategorie aus dem Dropdown-Menü **Price Tier**. (Eine entsprechende Liste mit Preisen finden Sie unter **See Pricing Matrix**.)
11. Wenn Sie einen In-App Kauf mit automatisch erneuerbarer Subskription anlegen, müssen Sie einen oder mehr verfügbare Zeiträume für die Subskriptionen angeben. Klicken Sie auf **Add Duration** und führen Sie die Anleitung am Bildschirm durch. . Die Seite **Create New In App Purchase** wird angezeigt.

- Geben Sie in das Feld **Product ID** Ihren Bundle Identifier ein, gefolgt vom Zeitraum für die Ausgabe. Beispiel: `com.123productions.123magazin.6monate`.
- Markieren Sie **Cleared for Sale**.
- Wählen Sie die gewünschte Preisstufe aus dem Dropdown-Menü **Price Tier**. (Eine entsprechende Liste mit Preisen finden Sie unter **View Pricing Matrix**.)

12. Klicken Sie im Bereich **Screenshot for Review** auf **Choose File** und laden Sie einen Screenshot einer Ausgabe hoch, die das Aussehen auf dem iPad wiedergibt. Beachten Sie: Dieses Bild wird nur für Prüfungszwecke hochgeladen, es erscheint nicht im App Store.

➡ Dieser Screenshot kann später geändert werden.

13. Klicken Sie auf **Sichern**.

➡ Wenn Sie den Preis einer Ausgabe nach ihrer Zulassung durch Apple ändern möchten, ändern Sie den Preis des entsprechenden In-App-Kaufs. Eine Prüfung dieser Änderung durch Apple ist nicht erforderlich.

### Hinzufügen eines neuen In-App-Kaufs

Wenn Sie einen neuen In-App-Kauf für eine bereits zugelassene App erstellen, müssen Sie den In-App-Kauf bei Apple zur Prüfung einreichen. Dies geschieht folgendermaßen:

1. Erstellen Sie die Ausgabe im App Studio Publishing Portal.
2. Navigieren Sie zum Produkt und setzen Sie seinen **Status** auf **In Prüfung**. (Die Ausgabe muss den Status **In Prüfung** besitzen, damit Apple in der Lage ist, sie zu testen.)

➡ Dieser Schritt ist für Einzelausgaben und für Subskriptionen erforderlich.

3 Reichen Sie den In-App-Kauf bei Apple ein.

4 Wenn Apple den In-App-Kauf zulässt, navigieren Sie zum Produkt und ändern Sie den **Status** der Ausgabe von **In Prüfung** zu **Verkaufsbereit**.

### Einrichten von automatisch erneuerbaren Subskriptionen

Einige App Studio App-Vorlagen erlauben es dem Kunden, automatisch erneuerbare Subskriptionen für App Studio Ausgaben zu erwerben. Ein Kunde kauft einzelne Ausgaben durch Antippen ihrer Miniaturen in der App. Um jedoch eine Subskription zu erwerben, muss der Kunde eine Schaltfläche "Subskriptionen" in der App antippen.

➡ Um eine Ausgabe als Teil einer Subskription anzubieten, müssen Sie sie auch als Einzelausgabe zum Kauf anbieten.

Falls Sie automatisch erneuerbare Subskriptionen in Ihrer App Studio App anbieten möchten, müssen Sie zunächst ein gemeinsam genutztes, geheimes Passwort, das Shared Secret, auf der Apple Developer Website erstellen und dann die gewünschte, automatisch erneuerbare Subskription einrichten. Informationen dazu finden Sie unter "Erstellen automatisch erneuerbarer Subskriptionen" im *iTunes Connect Developer Guide* (erhältlich für registrierte Apple iOS Entwickler unter *http://developer.apple.com*).

Sie benötigen das Shared Secret, wenn Sie ein Produkt für eine Subskription erstellen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen eines App Studio Produkts*".

### Erstellen eines App Studio Produkts

Wenn Sie eine App Studio Ausgabe veröffentlicht haben, müssen Sie ihren Ausgabetyp mit der App (oder den Apps) verknüpfen, in denen sie zum Verkauf angeboten werden soll.

Im App Studio Publishing Portal ist ein *Produkt* eine Verknüpfung zwischen einer App und dem Ausgabetyp eines Titels. Nachdem Sie ein Produkt erstellt haben, zeigt die App alle Ausgaben des entsprechenden Titels an, die zu dem gewählten Typ gehören (wenn die Daten dem aktuellen Datum entsprechen).

So erstellen Sie ein App Studio Produkt:

1 Erstellen Sie einen App Studio Titel oder eine Sammlung. (Weitere Informationen finden Sie unter "*Erstellen eines App Studio Publishing Portal Titels oder einer Sammlung*".) Legen Sie dabei den Ausgabetyp an, der dem Typ der zu veröffentlichenden Ausgabe entspricht.

2 Erstellen Sie entsprechend dem Ausgabetyp einen iOS In-App-Kauf oder eine Subskription. Weitere Informationen finden Sie unter "*Einrichten von In-App-Käufen*".

3 Klicken Sie im App Studio Publishing Portal (*http://appstudio.quark.com*) unter **App-Spezifikationen verwalten** auf **Eingeben** und wählen Sie die App aus, für die Sie die Ausgabe veröffentlichen möchten.

4 Klicken Sie unter **Produkte für diese App** auf **Produkt hinzufügen**. Der Bildschirm **Produkterstellung** wird angezeigt.

5 Wählen Sie ein Zieltitel oder eine Zielsammlung aus dem Dropdown-Menü **Titel oder Sammlung** aus.

6 Wählen Sie die Zieloption aus dem Dropdown-Menü **Produkttyp**:

- Für eine einzelne Ausgabe (z. B. ein Buch) wählen Sie **Publikation**.
- Für regelmäßige Ausgaben (z. B. ein Magazin) wählen Sie **Subskription**.

7 Geben Sie einen Produktnamen in das Feld **Produktname** ein. Dieser Name sollte keine bestimmte Ausgabe, sondern allgemein das Produkt beschreiben (z. B. "Standardausgabe der Zeitschrift" oder "Mittelpreisiges Buch").

8 *Nur Publikationen:* Geben Sie eine interne SKU (Produktnummer) in das Feld **Standard-SKU** ein. Diesen Wert können Sie nach Ihren Wünschen einstellen.

9 *Nur Publikationen:* Falls das Produkt kostenlos ist, markieren Sie **Produkt ist kostenlos**. Andernfalls geben Sie die SKU des In-App-Kaufs oder der Subskription in das Feld **iOS SKU** ein.

10 *Nur Subskriptionen:* Markieren Sie den entsprechenden Ausgabentyp, um einen bestimmten Ausgabentyp von der Subskription auszuschließen.

11 *Nur Subskriptionen:* Klicken Sie auf **Subskriptions-Details**, um die Dialogbox **Subskriptions-Details** aufzurufen. Gehen Sie dann folgendermaßen vor:

- Wählen Sie eine Subskriptions-Frequenz aus der Dialogbox **Häufgkeit des Erscheinens der Subskription**.
- Geben Sie das Shared Secret in das Feld **Shared Secret** ein. (Weitere Informationen hierzu finden Sie unter "*Einrichten von automatisch erneuerbaren Subskriptionen*".) Um das Shared Secret lesbar zu machen, markieren Sie **Shared Secret zeigen**.
- Markieren Sie **Aktuelle Ausgabe einschließen**, um es Kunden zu ermöglichen, die aktuelle Ausgabe sofort nach dem Kauf einer Subskription herunterzuladen. (Achtung: Wenn Sie diese Box nicht markieren, weist Apple die App unter Umständen zurück.)
- Geben Sie eine interne SKU (Produktnummer) in das Feld **Interne SKU** ein. Diesen Wert können Sie nach Ihren Wünschen einstellen.
- Geben Sie die SKU der Subskription in das Feld **iOS SKU** ein.
- Klicken Sie auf **OK**.

12 Klicken Sie auf **OK**.

➡ Die Liste der mit einer bestimmten App verbundenen Ausgabetypen wird in der Zertifikatsdatei der App Studio App gespeichert. Um die Ausgaben in der App verfügbar zu machen, müssen Sie dieses Appzertifikat verwenden, wenn Sie Ihre App aufbauen. Wenn Sie Ausgabetypen hinzufügen, nachdem Sie Ihre App erstellt haben, müssen Sie ein neues Exemplar Ihres App-Zertifikats herunterladen und damit eine neue Version Ihrer App aufbauen. Weitere Informationen finden Sie unter "*Aufbauen einer App mit App Studio Factory*".

### Herunterladen eines App Studio App-Zertifikats

Bevor Sie mit App Studio Factory eine App Studio App aufbauen können, müssen Sie ein App Studio App-Zertifikat herunterladen.

➡ Bevor Sie ein App Studio App-Zertifikat herunterladen können, müssen Sie ein App Studio Publishing Portal Konto einrichten (siehe "*Einrichten eines App Studio Publishing Portal Kontos*"), einen Titel oder eine Sammlung erstellen (siehe "*Erstellen eines App Studio Publishing Portal Titels oder einer Sammlung*") und Ihre App registrieren (siehe "*Registrieren einer App Studio App*").

So laden Sie ein App Studio App-Zertifikats herunter:

1. Gehen Sie in Ihrem Webbrowser zu *http://appstudio.quark.com*. Melden Sie sich am Portal mit Ihrem Anmeldenamen und Ihrem Passwort an. Die Seite Home wird angezeigt.
2. Klicken Sie auf **App-Spezifikationen**. Die Seite **App-Spezifikationen** wird angezeigt.
3. Wählen Sie in der Liste links die App-Spezifikation für die gewünschte App.
4. Klicken Sie auf das Symbol neben **App Certificate herunterladen**. Das App-Zertifikat wird auf Ihren Desktop heruntergeladen.

➡ Bevor Sie Ihre fertige App zum Einreichen im Apple App Store erzeugen, müssen Sie mindestens eine App Studio Ausgabe mit Ihrem App-Zertifikat verknüpfen (weitere Informationen unter "*Erstellen eines App Studio Produkts*"). Zum Herunterladen eines App-Zertifikates ist dieser Schritt jedoch noch nicht erforderlich, Sie können ein "leeres" App-Zertifikat herunterladen, es für die Entwicklung Ihrer App mit App Studio Factory verwenden und anschließend das "leere" App-Zertifikat durch ein aktualisiertes App-Zertifikat ersetzen, wenn Sie bereit zum Erstellen der fertigen App für das Einreichen im App Store sind.

# Einreichen Ihrer App bei Apple

Bevor Sie Ihre App im App Store einreichen, stellen Sie bitte sicher, dass Sie alle Hinweise unter "*Verwalten von App Studio Ausgaben*" beachtet haben. Führen Sie anschließend folgendes aus:

1. Melden Sie sich bei Ihrem iOS Developer Account im iOS Dev Center an.
2. Klicken Sie in der Seitenleiste rechts auf **iTunes Connect**. Der Bildschirm **iTunes Connect** wird angezeigt.
3. Klicken Sie auf **Manage Your Applications**. Der Bildschirm **Manage Your Apps** wird angezeigt.
4. Klicken Sie auf das Symbol Ihrer App. Der Bildschirm App Description wird angezeigt.
5. Nehmen Sie alle nötigen Änderungen vor. Laden Sie im Bereich **Uploads** die endgültigen Screenshots hoch. (Um einen Screenshot auf dem iPad zu machen, halten Sie die Taste Home gedrückt und drücken Sie dann die Powertaste. Der Screenshot wird in der Photo-App verfügbar.)

➡ Wenn Sie für die Ausgaben eine Bezahlung fordern, müssen Sie Ihre In-App Käufe mit der App verknüpfen. Klicken Sie dazu auf **Edit** im Bereich **In-App Purchases**, markieren Sie alle In-App Käufe, die mit der App verknüpft werden sollen und klicken Sie auf **Save**.

6. Wenn Sie sicher sind, dass alles nach Wunsch eingerichtet ist, klicken Sie auf **Save**.
7. Navigieren Sie im Finder zu `[Laufwerk]/Developer/Applcations/Utilities` und doppelklicken Sie auf **Application Loader**.
8. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn der Bildschirm **Choose an application** erscheint, wählen Sie den Namen Ihrer App.
9. Wenn der Bildschirm **Application Information** erscheint, klicken Sie auf **Choose** und wählen Sie die .ipa Datei, die Sie aus App Studio Factory exportiert haben. Klicken Sie auf **Open**.
10. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Beantworten Sie die Frage, ob Ihre App Kryptographie enthält, mit **No**.

Wenn Ihre App erfolgreich hochgeladen wurde, wird sie von Apple geprüft. Apple benachrichtigt Sie, wenn die App genehmigt wurde.

# Rechtliche Hinweise

# Index

## S



## T



## U



## V



## W



## Z